WWW.POWERWEB.NL JAARGANG 8 JANUARI 2000 NR. 1 ƒ 5.95 / BFR 115

POWER UNLIMIT

HET GROOTSTE GAMESMAGAZIN

Profcheck Jaap Star

Gran Turismo 2
Trasher: Skate & Destroy
Quake III Arena
Tarzan
Rally Championship 2000
Sega Rally 2
The Sims
Le Mans 24 Hours
Die Hard 2
Half-Life: Opposing Force
Theme Park World
Heavy Metal F.A.K.K. 2
Nocturne

Check WWW.POWERWEB.NL
It's all new!



BOND: GAMES BOND

TOMORROW NEVER DIES

VNU Business Publications

Hoofdredacteur
Mark Friederichs

Eindredacteur
Ed Wiggemans

Redactie
Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Björn Bruinsma, Boris van de Ven, Thomas Glas, Sara Luijters, Kees de Koning, Ruben Heere, Jan Meyroos, Andreas Urhahn

Redactie-assistente
Sandra van Herwerden
020-4875346
ma t/m do 09.00 - 14.00 uur

Redactie-adres
Power Unlimited
Postbus 9805
1006 AM AMSTERDAM

Internet
www.powerweb.nl
power@bpa.nl

Vormgeving
EP&PP. Arend Bloemink (art-director), Nella de Koster, Monique Gelissen, Marie-José Reuwer, Casper Voortman, Marieke Bausch, Elaine van Weelden.

Illustraties
Angel & Ice TBH-Q, Aryton

Marketing
Sylvia Castelijn (marketing manager), Joost van den Berg(marketing assistent, 020 - 4875366) Patricia Koldewijn (bladmanager, 020-4875471)

Uitgever
Jacqueline Lampe

Advertenties
Reserveringen en aanleveren materiaal: Sonja Francois 020-4875532
Verkoop binnendienst: Janet Robben, tel. 020-4875450
Accountmanager: Ronald Bouwman, tel. 020-4875407, fax 020-4875708
Salesmanager: Frits Dufifie

International Advertising Sales Representation
Europe: Global Media Representatives, tel. +44 171 316 9534, fax +44 171 316 9774
USA: Global Media Representatives, tel. +44 171 316 9798, fax +44 171 316 9774

Druk
Roto Smeets Utrecht

Colofon

SERVICE & INFORMATIE

Klantenservice
023-5566605, serviceteam@tijdschriften.vnu.com

Abonnementen
Wilt u een abonnement of hebt u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging, schrijf dan naar Power Unlimited, Antwoordnummer 20057, 2130 RE te Hoofddorp, of bel met 023-5566789 (ma t/m vr 09.00 – 17.00 uur).

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 65,40 per 12 nummers (f 5,45 per nummer), of Bfr. 1380. Prijswijzigingen voorbehouden.

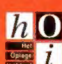
België
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis, Jan Blockxstraat 7, 2018 te Antwerpen, telefoon 02-7762233. Klantenservice Mediaxis 02-7762844.

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. VNU tijdschriften, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-27762844).

Nederlands uitgeversverbond
Groep publieks- en opinietijdschriften



Inhoud

Special Report

Boris vloog naar de States om een eerste blik te werpen op Final Fantasy VIII voor de PC.





De Redaktie

Sinterklaas is alweer lang en breed terug in Spanje. PU-baas Mark wilde echter wel eens weten wat zijn redakteuren in hun schoen hadden gekregen van die goede, oude Sint.



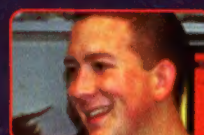
Skate
"Wat ik in mijn schoen heb gekregen? Man, ik was blij dat mijn schoenen er nog stonden. Die Schijnheiligman is niet te vertrouwen!"



Ruben
"Sinterklaas? Kom op zeg! Daar gelooft niemand toch meer in! Maar weten jullie dat de Kerstman echt op de Noordpool leeft en Rudolf de naam van zijn trouwste rendier is? Ik zie ze regelmatig vliegen."



Sara
"Het enige waar ik niet voor hoef te betalen in mijn leven is de bioscoop. Wat denk je dat die demente gek met die mijter me geeft? Een bioscoopbon!"



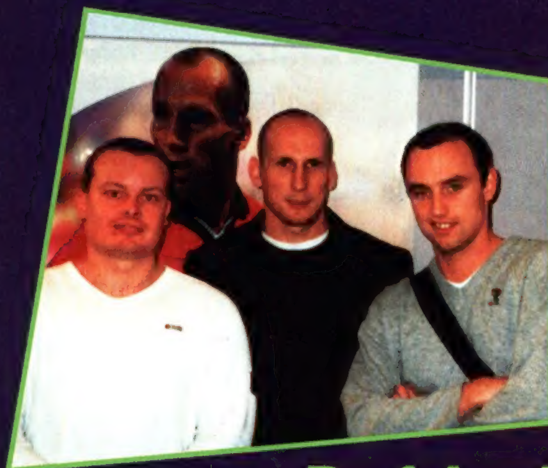
Andreas
Dre heeft buikpijn. Teveel chocoladeletters gegeten. Volgend jaar maar niet meer het hele alfabet vragen.



J.J.
"Oh... was dat Sinterklaas? Ik dacht dat het inbrekers waren dus ik heb meteen de hoge drukspuit op het dak gezet. Ik begreep die natte chocoladeletter die tegen mijn voorruit was aangekwakt al niet."

It's race-time again!

Gran Turismo 2, Motocross Madness 2, Rally Championship Edition 2000, Le Mans 24 Hours, Sega Rally 2, Beetle Crazy Cup, Speed Devils, Suzuki Alstare en Speed Demons.



Profcheck Jaap Stam

Tot onze grote verrassing bleek Jaap Stam een verwoed gamer. Samen met J.J. & Jan speelde hij FIFA 2000.



dit nummer

Nieuwe Smoel

Als je zo op het eerste gezicht denkt dat de PU er iets anders uitziet dan je gewend bent, hoef je niet aan je verstand te gaan twijfelen. We hebben jouw lijfblad inderdaad enigszins onder handen genomen.
Uiteraard hebben we geluisterd naar wat jullie riepen over de vijf rubrieken die we ter discussie gesteld hebben. Het gevolg is dat Screenshots blijft, maar in principe alleen nog over films zal gaan, Boekensteun met onmiddellijke ingang verdwijnt, de Qwifz zijn vaste plaats in het blad houdt, net als de Power Top 10, en Mainframe een andere smoel gaat krijgen.
De illustraties die jarenlang de inhoudsopgave en Eeuwig Leven sierden, verdwijnen. Daarvoor in de plaats komt, met ingang van het volgende nummer, om de maand een poster waar vooral de Mainframe-verzamelaars blij mee zullen zijn.
Daarnaast zijn sommige onderdelen vormgeeftechnisch opgeleukt. Maar het belangrijkste verschil is toch wel dat we met ingang van nu meteen right now een duidelijk onderscheid maken tussen PowerChecks en PowerScores. Een PowerCheck laat je kennismaken met een nieuwe game die nog in ontwikkeling is, terwijl een PowerScore je in een alleszeggend cijfer laat weten hoe goed of slecht de game is. Zat Ed er toch niet zo ver naast vorige maand...

Mark Friederichs, Hoofdredakteur

PS. We hebben er nog even over gedacht om het blad helemaal op te heffen (not), want Hennie gaat weg. Na drie jaar meer dan trouwe dienst zal de redaktie nooit meer hetzelfde zijn, hoe goed Sandra haar ook gaat vervangen. Hennie, bedankt, mede namens de duizenden lezers die je in al die jaren voortreffelijk te woord en te schrift hebt gestaan.



Cover-item

Onze stagiair Jort mocht voor één keer het testteam versterken en kreeg meteen Tomorrow Never Dies voor z'n kiezen. De bofkont.

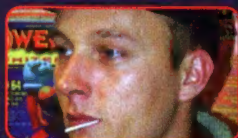
PC CD-ROM

PlayStation

Dreamcast

Nintendo 64

Game Boy Color



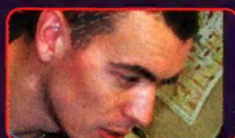
Thomas

Thomas was zo nieuwsgierig dat hij iedere avond met zijn hoofd in de schoorsteen ging kijken. Totdat ie klem kwam te zitten. Dat potje vaseline was een nuttig cadeautje.



Jan

Jan heeft Commandos 2 gekregen. Hoe dat kan? Die brutale aap heeft in oktober al persoonlijk met de Sint in Spanje gebeld. Want wie maakt Commandos? Precies: Pyro Studios. En waar zitten die? Madrid! Is ie slim of is ie slim?



Kees

Kees was zo knuppelhard nieuwe demo's aan het draaien dat het 'hoor wie klopt daar kinderen zachtjes tegen het raam' volkomen aan hem voorbijgegaan is. Kees kreeg dus niks en is nu uit wraak een nieuw nummer aan het schrijven getiteld 'stop die staf maar in je reet'.



Boris

Boris is sinds vijf december druk bezig met zijn 'bouw je eigen PSX 2' knutselkit. Wie gaat hem vertellen dat het om een surprise ging?



Bjørn

"Wat ik heb gehad? Eens kijken... een hele grote klok, een kalender, een horloge, een bieper en de PU planning van nu tot 2005. Zou de Sint me iets duidelijk willen maken?"



Ed

Ed heeft een raadselboek gekregen met 1001 grappige en listige raadsels. Waaronder die van een kip, een geit en een paard. Of kende hij die nu al?

BRIEF VAN DE MAAND

JA, SURE!

De Nintendo Dolphin wordt de automatische piloot van auto's. Hij komt in deze merken: Fiat, Opel, Ford, Seat, Honda en Mitsubishi.

Sonic

Ja, je hebt gelijk. En Bjørn wordt volgende week de nieuwe direkteur van Nintendo. Dit gezwam van je is wel de brief van de maand geworden. Dus voor iedereen die denkt dé formule gevonden te hebben om Brief van de Maand te worden: NOT!

PISSIG

Ik ben nu al geruime tijd lid, en dit is al de tigste keer dat ik jullie mail. Ik ben namelijk een beetje PISSIG op jullie! De situatie is de volgende: gelijk nadat TS uitkwam, heb ik jullie gemaild met de mededeling dat de scherminstellingen gewijzigd konden worden door middel van het wijzigen van de .ini file. Tof, dacht ik, misschien kom ik volgende maand wel in de PU. Nou, mooi niet.

Toen ik hem binnenkreeg die maand heb ik hem gelijk drie keer van voor naar achter en andersom doorgelezen. Ik vond wederom heel veel (p)reviews, nieuws en tips, maar mijn tip stond er niet bij. Groot was mijn verbazing toen ik erachter kwam dat de maand daarop PRECIES dezelfde tip werd geplaatst, alleen stond mijn naam er niet bij, maar de naam van iemand anders. WAARDELOOS vind ik dat!

Lezen jullie je mail eigenlijk wel? Volgens mij gooien jullie 's ochtends eerst de helft van al jullie e-mail in de vullisbak, zodat er meer tijd overblijft om spelletjes te spelen en koffie te drinken! Trouwens, het is niet de eerste keer dat zoiets gebeurt. Ik heb jullie ook eens gemaild met het adres van een site, waar voor vrijwel alle spellen op alle platforms cheats en walkthroughs kunnen worden gevonden. Nooit heb ik een reaktie gehad, en ook die gouden tip is niet in jullie overigens goeie blad terecht gekomen.

Ik weet het niet hoor, maar op deze manier demotiveer je een trouw lid om zijn tips en hints aan jullie door te mailen. Misschien moet ik ze in het vervolg maar voor mezelf houden, jullie doen er toch geen ene reet mee! Ik durf zelfs te wedden dat jullie deze e-mail niet gaan plaatsen, en als jullie het wel doen zal ik wel afgezeken worden, zodat alle leden kunnen zien hoe grappig jullie daar bij de redaktie zijn.....

Een beetje meer stijl mag wel, dus geef ik jullie bij deze de mogelijkheid om het goed te maken.

Michael 'zonder grisse bijnaam' Dijkstra

Die weddenschap heb je dus verloren (kost je een slagroomtaart). Heb je je weleens afgevraagd of het zou kunnen dat er meerdere mensen met dezelfde tip komen?

GEK OF OMGEKOCHT

Waarom? Ik begrijp er niks van. Dreamcast, de krachtigste console met de mooiste graphics tot nu toe, verliest kwa graphics van de PlayStation, die superblokkerig is. In het novembernummer kreeg Trickstyle op de Dreamcast een 8 voor de categorie graphics (beoordeeld door Boris), terwijl een paar bladzijden terug FF VIII een 10 kreeg voor graphics op de PSX (ook door Boris beoordeeld). FF VIII is zo'n %$^&*$#@ verrot spel, de graphics zijn zo superblokkerig dat mijn oma van 89 jaar dat zelfs nog kan zien zonder haar bril op. Of geven jullie zo'n hoog cijfer voor de superblokjes in de graphics?

Als ik het er toch over heb: vier CD's voor zo'n 8terlijk spel, terwijl het makkelijk op één CD past! Al die filmpjes tussendoor, is het nou een computerspel of is het nou een film? Je kunt beter een film gaan kijken. Maar ik denk dat Squaresoft jullie heeft omgekocht om zo'n hoog cijfer te geven of is Boris zo gek om zo'n verrot spel een 9,5 te geven?

Lokman

Volgens ons vind je Final Fantasy VIII niet leuk en moet je 'm misschien maar niet kopen. Tip: probeer Trickstyle eens!

BOEHOEHOE

Om te beginnen ben ik al drie jaar helemaal weg van de PU en dat ben ik nog steeds, maar wat ik in de PU van november las over Soul Reaver kon ik nou echt niet vatten! Drie jaar heb ik nog nooit commentaar of zo gehad, maar wat er over Soul Reaver stond was nou echt de raarste bullshit die ik in mijn hele leven had gelezen. Een 6,5 voor graphics? Heb je hem op een f*cking 486 gespeeld of zo? De graphics waren prachtig (en dat zeg ik niet vaak). Onmogelijke controls voor een keyboard? Wat is dat voor een k*tsmoes? Hebben jullie zes vingers of zo? Met de camerapunten ben ik het 100% eens, maar dan hoef je dit kunstwerk toch geen 6,2 te geven? Dit spel is mooi en heeft een dijk van een verhaal en dan komen jullie ook nog met zo'n k*tsmoes dat dit geen PC-spel is. Straks geven jullie spellen nog een 1 omdat jullie de verpakking niet mooi vinden! En door wie is dit dan geschreven? Boris... mijn nummer 1, boehoehoe!! Dit is om te huilen.

Zijn jullie omgekocht door Sony of zo? Dit een 6,2 en op dat achterlijke stuk antiek van een blokkendoos van een PSX een 9,6? BLEURCH!!!!!!!!! PU blijft mijn number one, maar Boris? Laat dit niet weer gebeuren want ik spreek niet alleen.

Caspar Koster, Nieuwerkerk a/d Ijssel

Antwoord van Boris: Ik vergelijk Soul Reaver voor de PC niet met PSX-versie maar met andere games op de PC. Daarnaast, en dat heeft een hele zware rol gespeeld in mijn beoordeling van Soul Reaver, is de PC-versie een ordinaire conversie zonder dat er ook maar een moment is gekeken naar wat een PC-game zo bijzonder kan maken. Ik denk dan bijvoorbeeld aan een echt vette on-line/netwerk optie of zo. In plaats daarvan heeft Eidos het spel patsboem overgezet naar de PC met als voornaamste reden om in te cashen op het succes van de PSX-versie en niet om ook op de PC een revolutionair spel te maken. Laten we eerlijk zijn, hoe koel Raziel ook is, Soul Reaver mag nog niet eens in de schaduw staan van spellen als Half-LIfe en System Shock 2.

ZUCHT

Het eerste dat ik altijd doe als de nieuwe PU aankomt, is alle verhalen voor PC-games doorlezen. Zo dus ook toen ik de PU van November in mijn handen kreeg. Ik was bij het op een na laatste spel aangekomen, namelijk Trickstyle. Het hele spel doorgelezen, naar de plaatjes gekeken, nu alleen nog de PowerTip. WAAAAAAAAAAAT?! Koop een Dreamcast?! JA !@ @#$&^*()#% BORIS! ben jij anti-PC of zo?

Ik spreek nu voor vele PC Gamers: Wij zullen NOOIT of te NIMMER een console kopen, want wat hebben wij? De Bleem! emulator! Ha, kunnen wij lekker ook PlayStation-spellen spelen (niet dat dat nodig is, maar toch) en met de UltraHLE kunnen wij lekker N64-spellen spelen (niet dat dat wel nodig is, maar toch) en al deze spellen zien er ook nog een stuk beter uit, mwahahahaha!!!! Dus Boris, doe ons een lol en zeg zoiets nooit meer.

Quincy Hazen, Wijlre

Kun jij niet beter een PSX, N64 en een Dreamcast kopen?

GEZEIK

Even een reaktie op een brief van Niels van Delft (PU november). Hoe kan in godsnaam het gezeik over de beste spelcomputer afgelopen zijn als je er zelf weer over begint? Dreamcast is potentieel marktleider, blablabla. Begint deze discussie nou weer helemaal opnieuw? Als je een mening wilt vormen over de beste console, dan moet je ze allemaal

Zoals jullie inmiddels weten, beloont de PU-redaktie ieder nummer de leukste, interessantste, slimste of gewoon idiootste ingezonden brief/e-mail met een prijs.

De schrijver/schrijfster van de Brief van de Maand ontvangt naar keuze: óf Gran Turismo voor de PSX óf het PC-spel Traitors Gate. Stuur jouw inzending voor de Brief van de Maand naar: Power Unlimited, YO! Post, Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam.

post

De redaktie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redaktie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

POWER UNLIMITED Postbus 9805 1006 AM Amsterdam
E-MAIL: POWER@BPA.NL

hebben. Dit is uiteraard voor de meesten onder ons geen haalbare kaart. Laten we nu eens ophouden met dat kinderachtige gezeur. Iedere console heeft voor- en nadelen.

Marco Bolder, Wormerveer

Ja, het is natuurlijk wel waar dat iedere console voor- en nadelen heeft, maar is het niet zo dat blablablabla...

GEZEIKER

Ik werd er helemaal gek van dat iedereen schreef: de N64 is veel beter dan de PlayStation en dan kreeg je weer een brief: de PlayStation is veel beter dan de N64. STOPPEN MET DAT GEZEIK! Wat maakt het nou uit welke er beter is, je bepaalt toch zelf wel welke je koopt en leuk vindt? Maar ja, zoals ik al schreef, ik werd er gek van, want nu was het eindelijk afgelopen.
Totdat de Dreamcast kwam en er al veel over de PlayStation 2 bekend werd, toen begon het allemaal weer opnieuw. De een scheldt de ander uit dat hij of zij dom is omdat diegene liever een Dreamcast heeft of omdat iemand liever een PlayStation 2 wil.
Dit moet gewoon ophouden want beide computers zullen allebei goed zijn, alleen zullen andere spellen op de PlayStation leuker zijn dan op de Dreamcast en andersom. Kun je nagaan wat er gebeurt als Nintendo straks met de Dolphin komt. Nou, dan wil ik niet weten hoe de Yo! post er dan uit komt te zien, dan worden niet alleen de redakteuren uitgescholden, maar ook iedereen die een voorkeur heeft voor een andere computer dan die zeikerds. En de brief van de maand wordt dan gegeven aan degene die het beste scheldt.
En PU, blijf de ass van andere gamesbladen schoppen, want beter dan dit blad kan niet. Adios amigos!

Kevin, Maarssen

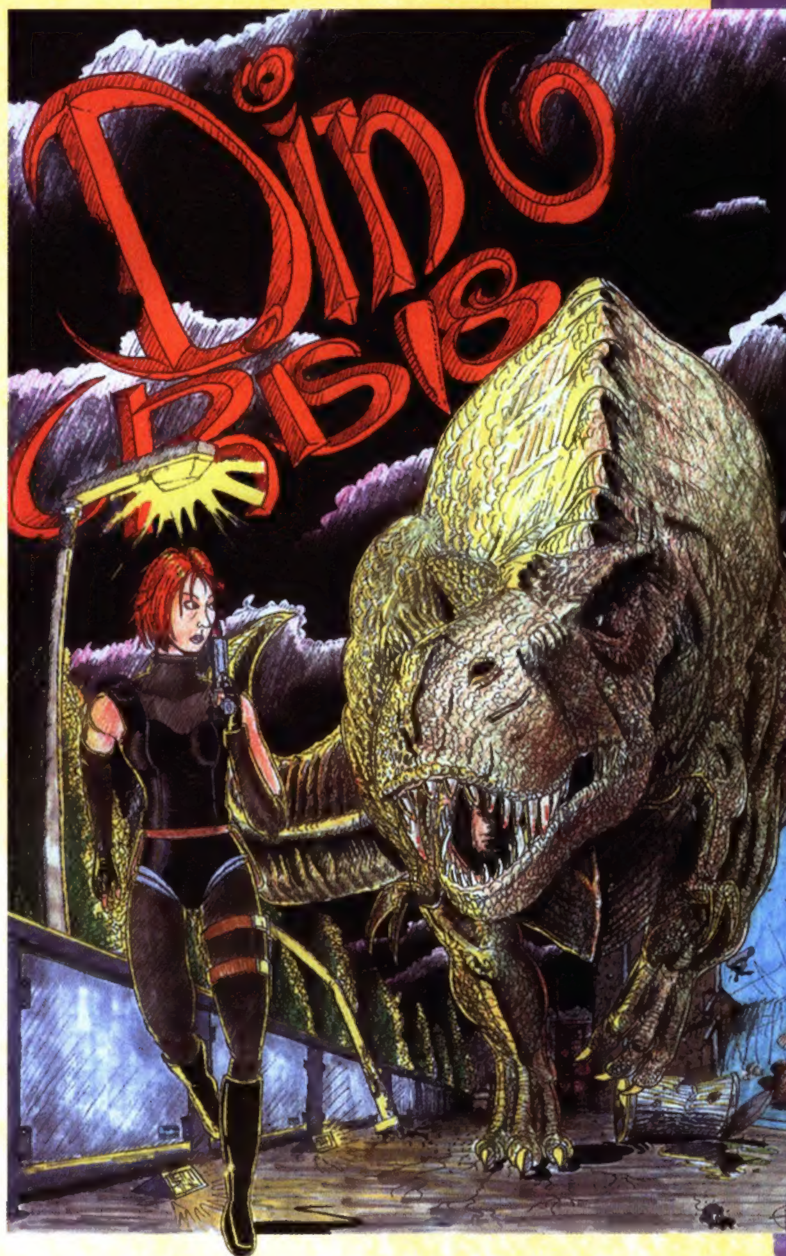
Is een PC niet veel leuker dan een PSX, N64 en Dreamcast bij elkaar?

RETEN

Ik had zo eens een vraag aan jullie en het heeft te maken met Quake 2. Hoe raten jullie de spellen die in jullie blad staan? Ik las dus de Quake 2 preview en jullie gaven het spel een 9,3. Ik was daar eigenlijk een beetje verbaasd over, want hoe kan een spel op de PlayStation nu een 9,3 halen als hetzelfde spel op de PC een 9,6 krijgt. Vergelijken jullie PSX- met PSX-titels en PC- met PC-titels of kijken jullie naar alles wat er te koop is, dus zowel PC, PSX, N64 en misschien de Dreamcast.
Het komt eigenlijk hier op neer dat in het laatste geval de preview van Quake 2 voor de PSX dus nooit een 9,3 kan halen. Een paar puntjes:
1. De multiplayer-mode op de PSX kan nooit zo goed zijn als die op de PC, want geef nou eerlijk toe, splitscreen sucks ! Je hebt veel liever een scherm, toetsenbord en muis voor jezelf.
2. De standaard voor de A.I. is inmiddels ook wel iets hoger dan die in de tijd was toen Quake 2 op de PC uitkwam.
3. Op de PC ziet het spel er veel mooier uit, een PSX-game kan (hoe mooi ook gemaakt) nooit aan de graphics van een PC tippen.
Als je dit alles bij elkaar optelt, zou Quake 2 op de PSX dus een rating van (ongeveer) 7,1 moeten krijgen, ervan uitgaande dat jullie naar alle platforms kijken. Mocht mijn verhaal niet kloppen en jullie vergelijken toch PC met PC en PSX met PSX, vergeet dan mijn hele verhaal maar.
Ik had hier graag een reaktie op, want de PU is een goed blad met in ieder geval de belangrijkste games voor PC, PSX, N64 en Dreamcast. Ik heb liever niet dat jullie mijn mailtje publiceren maar ik zou wel graag een reaktie willen hebben (ook al zie ik jullie nu een middelvinger naar mij opsteken).

Naam bij redaktie bekend.

Oké, we publiceren je mailtje toch, zetten er geen naam bij en je krijgt zo dus meteen een reaktie. Deal? We vergelijken inderdaad geen PC-games met PSX-games of iets dergelijks. Een game moet gewoon goed zijn op het platform waar ie voor verschijnt. Je gaat toch ook niet roepen dat Grand Theft Auto voor de Game Boy Color sucks omdat de PC-versie veel beter is? Discussie geopend!



Timo Visser . Dordrecht



PowerN



Dual Shock stuur

Een stuur en een PlayStation gaan veelal niet samen, omdat je een PlayStation meestal associeert met een luie stoel. Omdat je een stuur in het algemeen ergens aan moet vastklemmen, zul je er al snel de voorkeur aan geven om de standaard-controller te gebruiken, maar dan wel lekker onderuitgezakt.
Trust lost dit vreselijke dilemma op met het Dual Shock Rally Master stuur, dat je gewoon stevig onder je bovenbenen plaatst en ƒ 99,- kost. Voor meer informatie kun je bellen met 078-6549999.

Winnaar Dreamcast

Zelden kregen we zo'n respons op een prijsvraag als die waarin we vroegen welke rubrieken wel en niet uit het blad moesten verdwijnen (zie ook de inhoudspagina). Zelden zullen er zoveel mensen jaloers zijn op iemand als in dit geval op Tim Koopmans uit Raamsdonk, die de gelukkige winnaar is van een Dreamcast met alles erop en eraan. Tim, van harte!

Powerweb vernieuwd

Bloed, zweet en tranen heeft 't gekost, maar inmiddels is het Powerweb geheel vernieuwd. Check de nieuwe site zelf maar op www.powerweb.nl.

DVD op Dreamcast

Het gerucht gaat dat je binnen afzienbare tijd een uitbreiding voor de Dreamcast kunt kopen waarmee je DVD-video's zou kunnen afspelen. Over de prijs, beschikbaarheid en kwaliteit is nog niets bekend, maar we houden het voor je in de gaten.

Atlantis 2

Op het moment dat je dit leest, moet Atlantis 2 al in de winkel liggen. Omdat we pas heel laat over het spel konden beschikken, zul je tot het volgende nummer op een review moeten wachten. Hetzelfde geldt overigens voor A2 Racer III. Ook hierover later meer.

Blair

De Gathering of Developers heeft de wereldwijde rechten verworven om The Blair Witch Project-games uit te gaan brengen. Er zullen meerdere games voor de PC verschijnen, en minstens één voor een nader te bepalen next-gen console.
De eerste spellen moeten ergens in de zomer van 2000 in de winkels komen te liggen.

Volgend nummer

Een kleine greep uit de titels waarover je in het volgende nummer alles kunt lezen: Delta Force 2 (PC), Fighting Force 2 (PSX), Battlezone II (PC), Tokyo Highway Challenge (DC), Gran Turismo 2 (PSX), Messiah (PC), Rocket (N64), Soul Calibur (DC) en nog veel meer.
PU nummer 2 ligt op maandag 24 januari in de winkel. Als abonnee heb je 'm uiteraard een paar dagen eerder in de bus.



Wedstrijd Final Fantasy

PU heeft 10 Final Fantasy-figuren weg te geven, en deze worden verloot onder diegenen die het goede antwoord weten op de volgende vraag:

Op welke twee systemen werd Final Fantasy 1 uitgebracht?

Stuur je oplossing vóór 24 januari 2000 naar:

Power Unlimited,
Final Fantasy prijsvraag
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

Home Arcade System



Slingert je PlayStation of Nintendo 64 ook altijd over de grond en vind je het tijd worden om hier voor eens en altijd een einde aan te maken, dan moet je de aanschaf van het Home Arcade System van Blaze zeker overwegen.
Je moet er wel ƒ 195,- voor neertellen, maar misschien kun je dat wel terugverdienen door je kamer als Arcade-hal in te richten en entree te heffen. Voor meer informatie kun je bellen met Salto Multimedia in België (0032-34584862) of een mailtje sturen naar info@saltomm.com. Overigens zien we geen enkele reden waarom het systeem niet ook geschikt zou zijn voor de Dreamcast, maar dat had je waarschijnlijk zelf ook al geconcludeerd.

ews

Carmageddon TDR2000

SCi laat ons weten dat ze hard aan het werk zijn om de volgende releasedata waar te kunnen maken: Carmageddon TDR2000 (PC): tweede kwartaal 2000, Titanium Angels (PC/PSX): vierde kwartaal 2000, Italian Job (alle formats): derde kwartaal 2001.

PowerRetro





In PowerRetro vind je vanaf dit nummer maandelijks een terugblik op wat er precies vijf jaar geleden speelde. Daarvoor bladeren we exact vijf jaar terug in de Power-historie. Dit keer blikken we terug op **januari 1995**.
EarthWorm Jim werd geboren, en wel op de SNES. Bjørn zag dat het goed was en kende een 9.1 toe. Naast de SNES waren ook de Megadrive, CD-i en uiteraard PC populair op spelgebied. De PlayStation, Nintendo en Dreamcast waren in nog geen velden of wegen te bekennen, maar daarover volgende maand meer.
Zeer spectaculair was ook de game Burn: Cycle voor CD-i (ja, lach maar). In Engeland werden er meer exemplaren van dit spel verkocht dan van bijvoorbeeld Rebel Assault en Doom II. Een citaat van Bjørn: 'Het verschil met andere interaktieve films? Burn: Cycle is niet lineair en veel sexier.'
In Eeuwig Leven maakten we jullie gelukkig met codes voor onder andere Mortal Kombat 2, Mario Kart voor de SNES en Wolfenstein 3D voor de Jaguar. Alsof er niets veranderd is…

RollerCoaster Tycoon *Add-On*

Dat voor de populaire pretparkensim RollerCoaster Tycoon een expansiedisc zou komen, was te verwachten. Deze game heeft namelijk volkomen terecht maanden in de top tien van de bestverkochte PC-titels gestaan.
De add-on heet 'Added Attractions Pack' en biedt weer heel wat fun, zoals dertig nieuwe scenario's waarbij je kunt beginnen met een half opgebouwd park, een bijna failliet park of een futuristisch park. Ook kun je je attrakties in een themajasje proppen, zoals bijvoorbeeld een achtbaan in een jungle of een wildwaterbaan in een met dinosauriërs omringde Jurrasic Park setting.
Naast nieuwe typen achtbanen en attrakties kun je ook bestaande achtbanen uitbouwen of gevaarlijker maken met nog absurdere loopings, bochten en tunnels. Yeehaa!



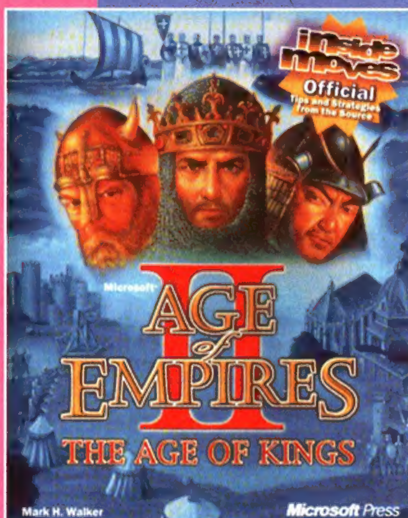
Hercules overwonnen

Hercules staat bekend als het bedrijf dat de allereerste videokaart voor de PC introduceerde. Dat dat geen garantie voor succes hoeft te zijn, wordt bewezen door het feit dat Hercules onlangs in grote financiële problemen kwam en inmiddels is overgenomen door Guillemot. De eerste stap die Guillemot na de overname van Hercules neemt, is de lancering van de grafische kaart 3D Prophet DDR-DVI onder de merknaam Hercules. Deze kaart zal beschikken over een DVI-OUT-connector als antwoord op aanstormende nieuwe technologieën zoals flat monitors, en over een GeForce 256™ DDR-chipset, die geheugenoverdrachtsnelheden kan verdubbelen. DDR staat overigens voor Double Data rate RAM, maar dat wist je natuurlijk al.
De kaart is sinds het begin van deze maand verkrijgbaar voor de niet misselijke prijs van ƒ 999,- Meer info op www.guillemot.com.



Age of Empires II *in boekvorm*

Age of Empires II ontpopt zich in Nederland als een enorme hit. En dat is niet meer dan terecht, want de game ziet er mooi uit en de gameplay is top. De enige klacht die je vaak hoort, is dat het spel wat aan de lastige kant is, met name voor beginnende gamers.
Dat probleem is met de strakke strategiegids van AOE II definitief verdwenen. In typische Microsoft-stijl, saai maar degelijk, legt auteur Mark H. Walker alle facetten van het spel uit. Dat AOE II een uitgebreid spel is, blijkt wel uit de dikte van het boek; je zult je door 257 pagina's heen moeten worstelen, en al te veel screenshots bevatten de pagina's niet.
Age of Empires II Inside Moves is Engelstalig, kost rond de veertig piek en wordt door Microsoft Press uitgegeven.ISBN: 0-7356-0513-0



Square

Omdat op dit ogenblik niet alleen Final Fantasy VIII voor de PSX in de winkels ligt maar ook de PC-versie voor de deur staat, leek het ons de hoogste tijd om eens wat aandacht te besteden aan het Japanse bedrijf dat keer op keer succes weet te behalen met deze formule. Natuurlijk kijken we ook gelijk even naar Final Fantasy VIII voor de PC.



SQUARE

Omstreeks 1987 was er een kleine Japanse softwaremaker met de naam Square Soft. Het ging alles behalve goed met dit bedrijf en ondanks een paar bescheiden hits voor de Japanse console Famicon, stond het bedrijf op de rand van faillissement.
Er heerste onzekerheid over het volgende spel dat ze zouden gaan maken want dit spel moest een hit worden, anders was het afgelopen met dit kleine sympathieke bedrijfje. Het was hun laatste kans.
De baas van het bedrijf, een zekere Hironobu Sakaguchi had een idee. Ze zouden een RPG gaan maken die beter was dan de grote hit van dat moment: Dragon Quest van concurrent Enix. Zoals ik al zei, het was de laatste kans voor Square en wie weet heeft dat wel wat te maken gehad met de naam van de hit die volgde: Final Fantasy.

PLAYSTATION

Er zouden nog acht afleveringen van Final Fantasy volgen en het einde is nog lang niet in zicht. Wereldwijd hebben de eerste zeven delen van de serie meer dan 900 miljoen gulden opgebracht en Square omgetoverd tot een van de grootste developers ter wereld met vestigingen in Japan, Hawaï en Groot-Brittannië en een samenwerkingsverband met Electronic Arts in Amerika. Vandaag de dag werken er wereldwijd meer dan 1200 mensen voor Square en begint het bedrijf zich meer en meer te ontwikkelen tot een multifunktionele mediacorporatie.
Waar het bedrijf eerst een exclusieve samenwerking met Nintendo als heilig beschouwde, werd deze overeenkomst in 1996 verbroken en besloot Square te gaan ontwikkelen voor Sony's PlayStation. Deze 'collaboratie' was een zware slag voor Nintendo die de Japanse hit-fabriek hard nodig had ter ondersteuning van de gloednieuwe N64. Pech gehad voor Nintendo.
Square had op het juiste paard gewed en verkocht wereldwijd meer dan zes miljoen exemplaren van Final Fantasy VII. Het was de reden voor veel Japanse Nintendo-bezitters die het bedrijf trouw waren geweest sinds de vroege dagen van de NES, om gebruik te maken van de speciale aanbieding die Sony en Square samen hadden uitgewerkt: een PlayStation met Final Fantasy VII tegen een gereduceerd tarief.
Binnen één week werden er bijna 200.000 PlayStations verkocht. Square had het licht gezien en sindsdien lijkt niets het bedrijf meer te kunnen stoppen. Ook de PC markt is ondertussen aangeboord en er wordt op dit ogenblik hard gewerkt aan een Final Fantasy film die helemaal door Square zelf wordt geproduceerd. Of Square de nieuwe Disney zal worden is de vraag maar het lijkt vrijwel zeker dat met de komst van een aantal nieuwe consoles en de immer groeiende game-industrie het succes voor Square pas net begonnen is.

FF VIII VOOR DE PC

Tijdens een recent bezoek aan de Studios van Square/Electronic Arts in het zonnige Los Angeles kregen we de kans om een kritische blik te werpen op de PC-versie van de meest succesvolle RPG van het millennium.
Het is op zijn zachtst gezegd opvallend dat Square de FF VIII conversie in Los Angeles heeft laten uitvoeren in plaats van de meest voor de hand liggende lokatie: het hoofdkantoor in Tokyo. Misschien is het een teken aan de wand dat grote bazen in Japan hebben besloten om de teugels een beetje te laten vieren en het bedrijf wat



Final Fantasy Facts



Biggs en Wedge

Als je heel goed oplet zul je in FF IV tot en met deel VIII twee characters tegenkomen die Biggs en Wedge heten. Soms werd Biggs vertaald naar Viggs maar de twee characters zijn een knipoog naar Star Wars. Als Luke Skywalker met het Red Squadron de Deathstar aanvalt, heeft hij twee wingmen die dezelfde naam hebben. Het is geen groot geheim dat de makers van Final Fantasy grote Star Wars fans zijn.

CID

Elke Final Fantasy (behalve de eerste) heeft een Cid character. Producer Hironobu Sakaguchi beschrijft Cid als de Yoda (uit Star Wars) van Final Fantasy. Elke Cid is een beetje ouder en wijzer dan de rest. Meestal heeft Cid een technische funktie en zorgt hij dat alles goed werkt. In FF IV en FF VII is Cid speelbaar.

Het logo

Sinds Final Fantasy IV is het logo steeds ongeveer hetzelfde gebleven. Er is altijd sprake van een witte achtergrond met daarop de titel en een embleem. In FF IV was het Kain, in FF V is het een draak, in FF VI is het Magitek Armor, in FF VII is het de Meteor en in FF VIII zien we Squall en Rinoa die elkaar vast houden.

Excalibur en Masamune

Bijna alle zwaarden in Final Fantasy die bovennatuurlijke krachten bezitten, heten Excalibur of Masamune. De naam Excalibur komt van de legende met Koning Arthur en Masamune komt van een Japanse legende over een wapensmid die zo heette en wapens maakte die bekend stonden om hun flexibiliteit en kracht.

The End

Iedereen die FF IV en hoger heeft uitgespeeld, zal ongetwijfeld weten dat elk spel eindigt met de woorden The End. De aftiteling en/of intro zal daarna doorlopen totdat je de PlayStation uitzet.



FINAL FANTASY VIII



minder hiërarchisch te besturen. Dat is iets dat traditioneel gezien erg moeilijk is voor Japanners en het verklaart wellicht ook waarom er een handvol Japanse Square medewerkers naar L.A. was overgevlogen om er nauwlettend op toe te zien dat de PC-versie in geen enkel opzicht zou afwijken van zijn oudere PSX broer.
Zelfs toen Amerikaanse programmeurs er op aandrongen om wat kleine veranderingen door te voeren en bijvoorbeeld de 'random encounters' met bad guys weg te laten, waren de Japanners niet te vermurwen. Het spel zou precies maar dan ook PRE-CIES hetzelfde zijn als op de PSX.

Het waarom van deze halsstarrige houding is me een raadsel want na een halve dag te hebben opgetrokken met de Amerikanen werd toch wel duidelijk dat deze mannen verstand hadden van computergames. Ze hadden ook veel verstand van bier zuipen maar dat is weer een ander Special Report.
BORIS







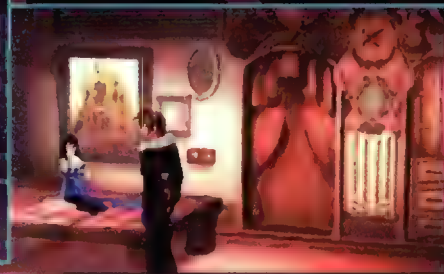
Final Data

FF I werd in december 1987 in Japan uitgebracht en in Juli 1990 volgde de USA. Het spel kwam uit op twee consoles: de Famicon en de Nintendo Entertainment System (NES).
FF II volgde een jaar later in Japan maar werd wegens tegenvallende verkoopcijfers niet in het westen uitgebracht. Het spel werd overigens alleen geleverd voor de Famicon, een console die nooit is aangeslagen in Amerika en Europa.
FF III werd vrij snel na deel II uitgebracht, eveneens voor de Famicon en ook deze werd niet uitgebracht in het westen.
FF IV zag het licht in november 1991 op de nieuwe console van Nintendo: De Super NES. Iedereen was verbluft over de kwaliteit van het spel en sommige fans vinden dit nog steeds de ultieme Final Fantasy. Het spel werd ook in het westen uitgebracht onder de naam Final Fantasy II.
FF V verscheen precies een jaar later in de Japanse winkels voor de opvolger van de Famicon: de Super Famicon.
FF VI stamt uit april 1994 en werd ook uitgebracht in Amerika en Europa met de titel Final Fantasy III.
FF VII verscheen voor de PlayStation. Het spel is lange tijd het best verkochte spel aller tijden geweest, zowel in Japan als in Amerika. Deel VII verscheen ook op de PC.
FF VIII is dus de nieuwste telg uit de Final Fantasy Serie en behoeft, denk ik, geen verdere uitleg.
FF IX zal vermoedelijk tijdens een evenement in Japan op 29 januari 2000 gepresenteerd worden.
Het lijkt zeer waarschijnlijk dat dit spel een van de launchtitels van de PlayStation 2 gaat worden.









POWER HITS!

Hier volgt een overzicht met de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen:

GAME BOY (COLOR)
Duke Numem (december)
Mission: Impossible (november)
Worms: Armageddon (november)
F1 World Grand Prix (oktober)

NEO GEO POCKET
Mini Puzzle Bobble (december)
Neo Geo Cup '98 Plus (december)

NINTENDO 64
Donkey Kong 64 (december)
Mario Golf (oktober)
Rainbow Six (december)
Re-Volt (oktober)
Rayman 2 (november)
Jet Force Gemini (december)

DREAMCAST
UEFA Striker (oktober)

PLAYSTATION
Final Fantasy VIII (november)
Quake 2 (november)
Formula One 99 (november)
Crash Team Racing (december)
Prince Naseem Boxing (december)
Metal Gear Solid, Special Missions (oktober)
Spyro 2 (december)
UEFA Manager (november)
WipeOut 3 (oktober)
FIFA 2000 (december)
Mission: Impossible (november)
RC Stuntcopter (oktober)
LMA Manager (december)
This is Football (december)
Shadowman (november)
UEFA Striker (november)
Dino Crisis (december)
Sled Storm (december)
Urban Chaos (december)
Demolition Racer (november)
Ronin Blade (november)

PC CD-ROM
Prince Of Persia 3D (oktober)
System Shock 2 (oktober)
Age Of Empires 2 (oktober)
Indiana Jones and the Infernal Machine (dec.)
MS Flightsimulator 2000 (december)
Rayman 2 (december)
FIFA 2000 (december)
Gabriel Knight 3 (december)
Daikatana (december)
Driver (november)
Homeworld (november)
Supreme Snowboarding (november)
Grand Theft Auto 2 (november)
The Longest Journey (december)
NBA Inside Drive 2000 (november)
Revenant (november)
Re-Volt (oktober)
Freespace 2 (oktober)
Castrol Honda Superbike 2000 (oktober)
Pharaoh (december)
Tomb Raider IV (december)
Extreme Biker (november)
Slave Zero (november)
Rainbow Six, Rogue Spear (oktober)
Flight Unlimited 3 (december)
Faust (november)
X-Beyond The Frontier (november)
Force 21 (oktober)
Gorky 17 (december)
Nascar 3 (december)
Omikron: The Nomad Soul (december)
Grand Prix 500 (november)
Settlers 3, Quest Of The Amazones (oktober)
Traitors Gate (oktober)

Power Top 10

In samenwerking met: Dutch Interactive Charts

Iedere maand wordt de Power Top-10 samengesteld aan de hand van de gegevens van de Dutch Interactive Charts (DIC). De DIC is een tweewekelijkse lijst die, behalve in Power Unlimited, ook is terug te vinden op het PowerWeb (www.bpa.nl/powerweb). Omdat de PowerTop-10/ DIC wordt samengesteld aan de hand van de harde verkoopcijfers zul je ook regelmatig oudere bugdettitels tegenkomen.
Het tweede cijfer is de positie die het spel vorige maand in de Power Top-10 innam.

Top 10 NINTENDO N64

1	(-)	Rayman 2
2	(3)	Goldeneye
3	(8)	Mario Golf
4	(-)	The New Tetris
5	(4)	Mario Kart 64
6	(9)	FIFA 99
7	(-)	Star Wars Racer
8	(-)	Mario Party
9	(10)	Body Harvest
10	(-)	Tonic Trouble





Top 10 PC CD-ROM

1	(-)	Age Of Empires 2
2	(-)	A2 Racer 3
3	(-)	Grand Theft Auto 2
4	(5)	Driver
5	(3)	C&C Tiberian Sun
6	(1)	Prince Of Persia 3D
7	(2)	Competitie Manager 2000
8	(-)	FIFA 2000
9	(-)	Rainbow Six, Rogue Spear
10	(7)	FIFA 99

Top 10 PLAYSTATION

1	(-)	Formula One 99
2	(-)	This is Football
3	(-)	Mission: Impossible
4	(-)	Final Fantasy VIII
5	(5)	FIFA 99 (Platinum)
6	(2)	Tekken 3 (Platinum)
7	(3)	South Park
8	(-)	Dodgem Arena (Platinum)
9	(-)	Dino Crisis
10	(-)	Metal Gear Solid, Special Missions



Gran Turismo 1 is misschien wel de beste racegame die ooit is gemaakt. Mensen zeggen dat het niet gaat om een spel maar om een simulatie maar de truuk zit hem er juist in dat het beide is.

Nu het tweede deel bijna in de winkels ligt, vraagt iedereen zich af hoe je in godsnaam een perfekt spel verbetert. Het antwoord zit hem in de details. Je verbetert een perfekt spel door alle kleine dingetjes uit het eerste deel te nemen waarvan je dacht "hmmm dat had misschien een tikkeltje beter gekund" en deze ook daadwerkelijk te verbeteren. Sommige van deze details lagen voor de hand zoals bijvoorbeeld de auto's. Daar hadden er best meer van mogen zijn en dan voornamelijk meer Europese en Amerikaanse modellen. Maar andere details waren veel moeilijker te vinden en om zulke dingen te verbeteren heb je een perfektionist nodig die alles weet van auto's en van racen. Yamauchi, de baas van Polyphony, is zo'n man en in een gesprek dat Power Unlimited onlangs met hem voerde, vertelde hij ons alles over de opvolger van 'worlds number one racer'.

TOTAL LOSS

Stap voor stap nam Yamauchi ons mee door de features van zijn nieuwste oogappel en terwijl hij zat te spelen, straalde het plezier van zijn trotse gezicht af.
Het is bekend dat Yamauchi ter voorbereiding van GT meerdere malen op bekende circuits heeft geraced met bolides die in het spel voorkomen. Daarbij heeft hij ook enkele auto's total loss gereden en men gaat er nog steeds vanuit dat hij dat niet expres deed. Maar je kunt je afvragen of een perfektionist als hij niet heel erg in de verleiding is gekomen om ook dit aspekt van zijn spel eens in het echt mee te maken om het zodoende precies te kunnen reconstrueren.
Als we het hem vragen, komt er een vette lach en een ontkenning. Ten eerste zou hij zijn leven niet expres in de waagschaal leggen voor een computerspel, zijn vrouw zou hem vermoorden. En ten tweede zou de verzekering hem niet schadeloos stellen als ze er achter zouden komen.

DRIE DINGEN

Er zijn drie dingen die opvallen aan Gran Turismo 2. Ten eerste zijn er veel meer auto's en ook meer Europese modellen. In een apart kader hebben we de meest opvallende modellen voor je op een rijtje gezet.
Als je even naar deze lijst kijkt, zul je gelijk een aantal merken missen. Ferrari bijvoorbeeld en Porsche. Deze merken hebben zelf hun game-licenties verkocht aan andere developers en daarom zijn ze helaas niet in GT 2 te zien.
Ten tweede is het opvallend dat ondanks eerdere berichten de auto's geen schade zullen oplopen. Tenminste, geen zichtbare schade. Er zit wel een optie in het spel die je aan en uit kan zetten waarmee je kunt zorgen dat het rijgedrag van je auto verandert naarmate je meer ongelukken maakt. Maar een voorwaarde voor veel autoproducenten om mee te doen aan GT 2 was dat de auto's ten alle tijden heel zouden blijven. Jammer hè?
Natuurlijk zijn er ook een boel nieuwe tracks gemaakt en dat is mijn derde punt. De schitterende circuits uit deel 1 waren er in niet geringe mate verantwoordelijk voor het succes van Gran Turismo. Je kunt er van op aan dat de tracks in deel twee ook weer uitstekend zijn. En beter nog, er zijn er meer. Ik zal je alle details besparen want dat moet je zelf maar zien als je het spel speelt


Dope chevy's


Kort door de bocht.


Het lijkt Le Mans wel.


Optimaal geveerd.


Heerlijke tracks.


En hard dat ze gaan!


Ook in het donker.



maar ik kan je verklappen dat het echt heel spectaculair is.

SCHOKGOLF

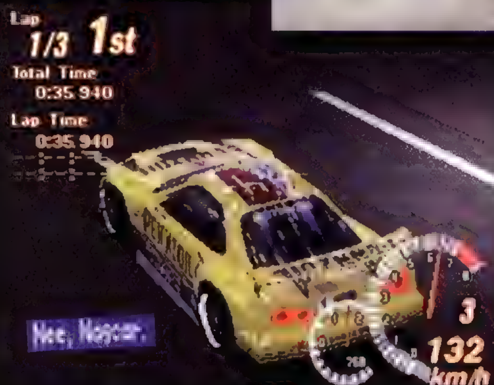
Het ziet ernaar uit dat Gran Turismo 2 niet de schokgolf teweeg zal brengen die Gran Turismo 1 wel veroorzaakte maar dat het succes van de game meer bepaald wordt door het feit dat het een ijzersterke update is van het eerste spel. De graphics zijn wel iets verbeterd maar basicly ziet het er allemaal hetzelfde uit. Gamers die veel waarde hechten aan grafische hoogstandjes, zullen misschien een lichtelijk teleurgesteld zijn bij het zien van de eerste beelden maar dat is een beetje kortzichtig. Gran Turismo 2 biedt zo ontzettend veel meer dan deel 1 dat er geen twijfel aan bestaat dat deze game wederom een wereldhit gaat worden enneh... wie voor de graphics gaat, hoeft alleen maar even te wachten op de PlayStation 2.

Power RAPPORT

PLAYSTATION
Fabrikant: Polyphony/Sony
Distributeur: Columbia Tristar
Wordt verwacht: 1e Kwartaal 2000

Het is zo gelukt! Gran Turismo 2 is nog beter dan deel 1. Meer (Europese) auto's, meer circuits en (iets) betere graphics. Kortom, een ijzersterke update die geen enkele raceliefhebber zal willen missen.
BOSS


Of is het Driver?



Nee, Nascar.



Sega Rally Style.



DE AUTO'S VAN GRAN TURISMO 2

Iedereen had wel een favoriete auto of automerk in Gran Turismo en er waren een boel gasten die zweerden bij een opgeknapt tweedehandsje. Er was alleen een klein probleem; een boel gamers, waaronder ik zelf, misten hun favoriete automerk en schoven heel wat verloren wedstrijden af op dat gebrek.
Nu zal het anders zijn; er zijn tientallen Europese en Amerikaanse autofabrikanten bijgekomen. Hieronder alvast een overzicht van de meest spectaculaire nieuwe modellen.
Let op! Dit zijn dus niet alle nieuwe auto's want die lijst zou te lang worden om op deze pagina te publiceren. Als je toch perse de hele lijst wilt zien, kijk dan even op het powerweb (www.powerweb.nl).

ALFA ROMEO
Alfa Romeo 145 2.0 Cloverleaf, Alfa Romeo 156 2.0 TS 16V, Alfa Romeo 156 2.5 V6 24V, Alfa Romeo 166 2.0 TS 16V, Alfa Romeo 166 2.5 V6 24V, Alfa Romeo 166 3.0 V6 24V, Alfa Romeo GTV 2.0 TS 16V, Alfa Romeo GTV 3.0 V6 24V, Alfa Romeo Spider 2.0 TS, Alfa Romeo 155 2.0 TS 16V, Alfa Romeo 155 Touring Car

ASTON MARTIN
Aston Martin DB6

AUDI
Audi A4 2.8 Quattro, Audi A4 Touring Car, Audi S3, Audi S4 Limousine, Audi TT

BMW
BMW 323Ci Coupe, BMW 328Ci Coupe, BMW 328i Saloon, BMW 323ti Compact, BMW, 320Ci, BMW 528i Saloon, BMW 740i Saloon, BMW 840Ci Coupe

CHEVROLET
Chevrolet Camaro Z28 Coupe, Chevrolet Camaro Z28 30th Anniversary, Chevrolet Camaro SS, Chevrolet Camaro Z28, Chevrolet Corvette ZR-1, Chevrolet Corvette 427, Chevrolet Corvette, Chevrolet Corvette Stingray, Chevrolet Corvette Coupé, Chevrolet Corvette Grand Sport

CITROËN
Citroën Saxo 1.6i VTSm , Citroën Saxo F2 Kit car, Citroën Xantia 3.0i v6 Exclusive, Citroën Xsara 1.8i 16V Exclusive

FIAT
Fiat 600 (Seicento), Fiat Barchetta, Fiat Coupé 2.0 20V Turbo, Fiat 500 Sporting, Fiat 500R, Fiat Punto

FORD
Ford Cougar 2.5i 24V, Ford Escort Rally Car, Ford Escort RS200 Rally Car, Ford Focus Rally Car, Ford Focus Ghia 2.0, Ford Focus Zetec1.8, Ford Ka, Ford Mondeo GhiaX, Ford Mondeo Touring Car, Ford Puma 1.7i DOHC, Ford GT40 Normal Model, Ford GT40 LM Gulf Color, Ford GT90, Ford Mustang GT, Ford Mustang SVT Cobra, Ford Mustang GT 99, Ford Mustang SVT Cobra, Ford Mustang GT Race Car, Ford Taurus SHO

JAGUAR
Jaguar XJ Sport 3.2, Jaguar XJ220 (GT Race Car), Jaguar XJR15 (Race Car), Jaguar XJR Vehicle, Jaguar XK8 Coupé, Jaguar XKR Coupé

LANCIA
Lancia Delta HF Integrale, Lancia Delta HF Integrale Evoluzione, Lancia Delta HF Integrale Rally Car, Lancia Delta HF Integrale , Lancia Delta S4, Lancia Stratos, Lancia Y 1.2 16V

MERCEDES
Mercedes A160 Avantgarde, Mercedes AMG C43, Mercedes AMG E55, Mercedes CLK 200 Sports, Mercedes CLK 320 Sports, Mercedes SLK 230 Kompresser

OPEL
Opel Astra Rally Car, Opel Astra SRI 2.0i 16V, Opel Corsa Sport 1.6i 16V, Opel Tigra 1.6i, Opel Tigra Ice Race Car, Opel Vectra GSi 2.5 V6, Opel Vectra Touring Car, Opel Calibra Touring Car

PEUGEOT
Peugeot 106 1.6 Rally, Peugeot 106 1.6 S16, Peugeot 206 Gti, Peugeot 206 Rally Car, Peugeot 306 GTi-6 2.0(S16), Peugeot 306 Rally Car, Peugeot 406 Sedan, Peugeot 406 3.0 V6 Coupé, Peugeot 406 Touring Car

RENAULT
Renault Clio Sport V6 24V, Renault Clio II 16V, Renault Espace F1, Renault Laguna V6, Renault Laguna Touring Car, Renault Megane 2.0 16V Coupé, Renault Megane Rally Car

MG
MGF 1.8i VVC

MINI
Mini 1.3, Mini Cooper 1.3i, Mini Cooper 1275S MK1, Mini Monte Carlo

VOLKSWAGEN
Volkswagen Golf IV Gti, Volkswagen Golf IV 2.3 V5, Volkswagen Golf IV Gti 1.8T, Volkswagen Golf IV V6, Volkswagen Lupo 1.4, Volkswagen Kever 2.0 (New Model), Volkswagen Polo 1.4 16V

QUAKE III ARENA

Als je nog nooit van Quake III: Arena hebt gehoord, heb je volgens mij een paar jaar in de rimboe gewoond en ben je er net achter dat de Commodore 64 zijn beste tijd heeft gehad. Hoe dan ook, deze on-line shooter moet het multiplayer on-line knallen wederom naar een hoger niveau tillen. Heeft het die potentie ook?

BOTS & BEGINNERS

Quake III: Arena is het best te beschrijven als een multiplayer-only spel. Er zit wel een singleplayer modus in het spel maar dat is een soort Mortal Kombat in 3D waar je tegen geavanceerde computer tegenstanders (bots) kunt spelen en zo probeert de beste krijger in het spel te worden. Ook deze bots zullen eigenschappen van menselijke tegenstanders nabootsen. Zo zullen ze bijvoorbeeld weglopen als ze 'zien' dat jij of je team (een) veel krachtigere gun(s) hebt. Ook moet je niet verbaasd zijn als je ineens iemand vanachter een pilaar ziet opspringen die zijn geweer op je leegschiet en dan snel het hazenpad kiest. Dergelijke dingen gebeuren voortdurend in Quake III: Arena.
Vooralsnog zullen de off-line mogelijkheden niet zo'n zwaar gewicht hebben als bij Unreal Tournament. Quake III is voor Quakers en de echte rookies gaan maar een andere game spelen. Toch zijn de nieuwkomers niet vergeten; Quake III houdt net als Unreal Tournament ook rekening met beginners. Zo zijn er namelijk levels met totaal geen hoogteverschil en valstrikken (zoals lava en afgronden) zodat ook de beginnende spelers een kans hebben om te overleven.

PRACHTIG

Zoals we van iD-Software gewend zijn, is ook deze keer de 3D-engine van het spel weer indrukwekkend te noemen. In tegenstelling tot de Quake II engine, die gewoon een verbeterde Quake I engine was, is het grafische gedeelte nu helemaal opnieuw gebouwd.
Het opvallendst zijn de 'curved surfaces', hiermee zijn eindelijk realistische rondingen mogelijk waardoor alles er veel echter uitziet. Sowieso zijn de graphics prachtig te noemen. De skins van de

Hands up, baby!

En u is...?

Ratatatatatatatatatatatata...

PowerUps & wapens

Quake III: Arena zit vol met kleine nieuwigheidjes die de gameplay moeten verbeteren. Zo word je extra aangemoedigd wanneer je veel punten scoort door een diepdonkere stem die 'Excellent!' brult. Het spel is verder volgepropt met powerups, waarvan ik er enkele noem.

Triple Damage: Je brengt drie keer zoveel schade toe aan je tegenstanders. Elk shot is gedurende 30 seconden driemaal zo krachtig. Een ideaal kamikaze wapen dus.

Invisibility: Als je deze powerup opraapt, trek je een soort Predator-achtig jasje aan waardoor je bijna helemaal onzichtbaar wordt.

Regeneration: Dankzij dit kleine speeltje krijg je elke seconde 15 punten health erbij (gaat tot 200).

Personal Teleporter: Zodra je deze powerup gebruikt, word je zomaar ergens naar een plek in het level getransporteerd. Handig voor je als je in het nauw gedreven bent.

Ook de herkenbare Quake wapens zijn weer van de partij:
Machinegun, Supershotgun, Grenadelauncher, Rocketlauncher, Plasmagun, Lightninggun, Flamethrower, Railgun en de BFG 10K.







diverse figuren (die de knutselaars onder de gamers natuurlijk ook weer zelf zullen maken) zijn zeer heftig, de wapens lekker overdreven groot en de granaatinslagen, borrelende lava en flitsende kogels zorgen voor beestachtig mooie effekten.

SNELHEID

De soepele manier van spelen op Internet is voor dit soort spellen het allerbelangrijkst. Is iD Software erin geslaagd de lat weer hoger te leggen?
Er zijn al verschillende getuigen die beweren dat Quake III op een ping van 600 nog perfekt speelbaar is. Als je bedenkt dat een spel als Half-Life met een ping van 600 virtueel onspeelbaar is, dan klinkt dat hoopvol. Toch zal je wel een flinke bak moeten hebben. De minimale specs zijn volgens mij al weer van P 233 naar P 266 verschoven. Als dat de minimale specs zijn, dan weet je wel wat dat betekent als je alle toeters en bellen aan wilt hebben staan. Toch draaide de Quake test op mijn P II 300 MHz redelijk soepel. Het ging soms wat schokken en de hoogste resolutie werd de machine echt wat te veel. Daarnaast heb ik de game op mijn gloednieuwe Pentium III, 600 MHz gedraaid en dan weet je echt niet wat je ziet. Neem daarbij het gegeven dat daar een fonkelende GeForce ingepompt zit en je hebt echt een flitsend Quake festijn. Toch hoop ik dat iD ook aan de minder bedeelde gamers denkt wanneer ze hun game 'fine-tunen'.

KRITIEK?

De kritiek die er inmiddels al op Quake III geleverd is, had vooral betrekking op het feit dat het spel wel erg op Quake II lijkt. Ook de levels zouden weer dezelfde kastelen en lavapitten zijn met wederom erg veel bruin en grijs en weinig buitenlokaties. Fans doen dit af als onzin omdat juist het donkere kleurenpalet tekenend is voor de Quake sfeer.
Quake III biedt vooralsnog vooral binnenlokaties maar dankzij de 'Curved Surfaces' ziet het er wel schitterend uit. Enorme tongen als bruggen en gangen met een ontwerp als een slangenkeel spreken zeer tot de verbeelding. Ook zijn er hele grote binnenplaatsen en pleinen, die min of meer 'open' zijn. Daarnaast zorgen de vele powerups zonder meer voor extra fun.
Tja, een koning stoot je nu eenmaal niet zo snel van zijn troon.











Software producent Koei is [illegible] echt grootse titels hebben ze zelden gemaakt. Destrega lijkt echter veelbelovend.

Zo, nu heb ik je tuinkabouter!

Ik ook altijd met m'n grote bek.

De heggeschaar-move.

Hallo bipskuiken, ik sta hier hoor!

Kom naar beneden als je durft!

ORIGINEEL

Vechttitels zijn maar zelden erg origineel. Dat is helemaal niet zo erg, want vechten zelf is ook niet echt origineel. Ik bedoel, je slaat elkaar de hersens in en klaar. Dat kan met de blote vuist of met een zwaard, maar ook bijvoorbeeld met een laserpistool of een handvol gloeiende vuurballen en dan ben je er wel zo'n beetje. Vandaar dat vechttitels er dan ook meestal om draaien dat je op een van de hierboven beschreven manieren, of misschien wel een combinatie ervan, korte metten maakt met je tegenstander. Dat kan dan weer gebeuren in een platte 2D-wereld of in een wat realistische 3D-omgeving. Om de zoveel tijd komt er een nieuwe game uit en die is dan weer een beetje mooier dan de vorige en zo kabbelt het vechtgame genre nu al een tijdje voort en iedereen is daar reuze tevreden mee. Tot ze bij Koei op het lumineuze idee kwamen om weer eens een verrassende frisse wind in de wereld der vechtspelletjes te blazen.

STORYLINE

Destrega heeft namelijk iets waar zo'n beetje geen enkele andere beat'em up zich op kan beroemen en dat is een verhaallijn. Daarnaast spelen de vechtpartijen van Destrega zich niet af op kleine lokaties zoals kelders, plateautjes of bruggen maar op grote levels waar je vrij heen en weer kunt rennen. [illegible] je kunt verschuilen achter een muurtje of [illegible] steen en [illegible] [illegible] Een [illegible]

HAKKELIGE LEVELS

De characters in Destrega zien er best aardig uit en het idee van de vechtscènes is ook wel leuk. Je kunt namelijk zowel close combat vechten, met vuisten, benen en zwaarden als op lange afstand met een heel arsenaal aan magisch wapentuig zoals vuurballen en bliksems van ijs. De vraag is alleen of de makers er in [illegible] [illegible] gebreide levels bezorgen de arme PlayStation-chip zoveel hoofdpijn dat tijdens het [illegible]ringen en vuurballen schieten de hele tijd lappen level uitvallen. En omdat al het rekenvermogen wordt gebruikt om de levels mee staande te houden, moeten de characters het doen met heel wat minder polygo[illegible]

GAME [illegible]

[illegible] Destrega [illegible] dat Koei de belofte niet kan waarmaken. De pretentieuze Story mode, waar de beat'em up wordt opgespiced met een mooie verhaallijn, is in ieder geval in deze bèta nauwelijks speelbaar. De ingesproken stem, die het plot voorleest is zo verschrikkelijk hinderlijk dat het hele spel je al na een paar minuten de strot uit komt. We mogen dan ook hopen dat in de uiteindelijke versie die ingesproken tekstblokjes wèl geskipt kunnen worden want anders zal je het niet lang in je PSX uithouden. Binnenkort uitsluitsel hierover.

RAPPORT

PLAYSTATION

[illegible]









DESTREGA

Duke Nukem FOREVER

Het is een hele lange tijd geleden dat we iets over Duke Nukem Forever hebben vernomen, de PC shooter waar we na Duke Nukem 3D zo naar uitkeken. Vele gamers vreesden het ergste, maar.... The Duke is alive!

VIVA LAS VEGAS

Na z'n twee platformgames liet Duke in 1996 voor het eerst z'n ware aard zien! Zijn oeverloze passie voor strippende babes en het neerknallen van alien zwijnen werd in een semi-3D jasje gestoken en Duke Nukem 3D zag het licht. Misschien grafisch zwakker dan Quake 1 toentertijd, maar een stuk lolliger.

Duke Nukem Forever bouwt verder op de traditie van sex en geweld. De altijd coole Duke bezoekt in zijn nieuwe avontuur het zanderige Nevada, de Grand Canyon, de mega Hoover Dam en natuurlijke diverse stripbars in het gokparadijs Las Vegas.
Een forse stoot alien stuff mocht ook niet ontbreken, dus zien we onze gele stekelkop en kleerkast ook in Area 51. Area 51 is nu overgenomen door aartsvijand Dr. Proton die de tent gebruikt als importhaven voor illegale aliens om hiermee de wereld te gaan ver overen.

ENGINE

De ontwikkeling van DNF, die nu al meer dan twee jaar duurt, verliep niet echt zonder problemen. 3DRealms moest tijdens de ontwikkeling van de game plots overschakelen van de Quake 2 engine naar de Unreal engine. De Q2 engine was grafisch te beperkt om de uitgestrekte omgevingen en grote levels tot leven te laten komen. Alle levels moesten opnieuw getekend worden hetgeen een enorme vertraging inhield.
Inmiddels zijn ze weer overstapt op de Unreal Tournament engine, dat enorm realistische graphics oplevert. Het spel ziet er echt absurd mooi uit. Alleen, we weten nog niet wat voor bak je nodig zult hebben, als het spel eenmaal verschijnt. Maar voor de Duke ben ik bereid mijn PC flink te upgraden!

SIDEKICK

Echt nieuw is het gegeven dat de Duke deze keer een partner heeft: een blonde schoonheid, die echter niet voor de Duke's charmes valt. Duke gaat er daarom maar van uit dat Bombshell (zo heet deze vrouwelijke sidekick, die ooit in dienst was van Dr. Proton) een lesbienne is. Naast een partner zijn er ook ander leuke features; zoals Duke met een jetpack, Duke die op een Harley rijdt en Duke scheurend in een Jeep. Dit alles ondersteund door originele muziek van de metalband Megadeth.

ON-LINE & SEX

Het spel zal zich vooral focussen op de singleplayer. Supergrote ille wapens, prachtige graphics en de Duke in topvorm moeten voor een geweldige speelervaring zorgen. Natuurlijk zullen er wel on-line maps komen maar de multiplayer zal zich in hoofdzaak beperken tot deathmatch games van de verschillende bijgeleverde levels.
Zoals we van Duke Nukem gewend zijn, zullen er ook weer heel wat hotte babes te zien zijn, met name in de nachtclubs en stripbars. Toch zal 3D Realms niet te ver gaan. Wel zullen er tools te krijgen zijn waarmee het maken van aangepaste levels en MOD's met poedelnaakte dames een fluitje van een cent voor de knutselaar moet zijn.
Wanneer de game in de winkel gaat liggen is nog onduidelijk, maar de geruchtenmachine fluistert ergens in de lente/zomer van 2000.

RAPPORT

PC CD-ROM
Fabrikant: 3D Realms
Distributeur: Nemesoft
Wordt verwacht:
2e kwartaal 2000



Die Hard Trilogy 2

Viva Las Vegas

Een van de populairste PSX-titels aller tijden was de 'drie-voor-de-prijs-van-één' game Die Hard Trilogy, waarin je in de huid kroop van de door Bruce Willis groot gemaakte superheld John McLane. Drie jaar later kondigt Fox Interactive de opvolger aan.

GOKJE WAGEN

De presentatie van Viva Las vegas vond plaats in een tuinhuisje in de rozentuin van Hampton Court Palace, een van de optrekjes van het Engelse koningshuis, op steenworp afstand van de hoofdstad.
Eenmaal binnen deed echter niets denken aan de stage Engelse hofjes want de ruimte was omgetoverd tot een klein mini-casinootje, compleet met blackjack en craptafel. Die laatste trok me op magische wijze aan. Toen ik van een of andere opgedirkte pr-dame een berg fiches in mijn hand kreeg gedrukt, kon ik mijn lol niet meer op.
De aanwezige croupier leerde mij en mijn collega-journalisten in een wip de grondbeginselen van het 'crap'-dobbelspel, waarna een ware gok-oorlog uitbrak tussen de aanwezige journalisten. Na een tijdje druk inzetten, inspannen en incasseren hadden we de smaak helemaal te pakken, maar werden we bruut weggeroepen om in de aangrenzende ruimte naar Viva Las Vegas te gaan kijken.

MCLANE IN DE BOCHT

Net als de originele Die Hard Trilogy bestaat ook Viva Las Vegas uit een drietal totaal verschillende games die zijn ondergebracht in twee speelmodes.
In de Arcade mode bepaal je of je de third person shooter wilt spelen, voor de first person shooter kiest of toch liever als een gek gaat rondrazen. Nog leuker is het om de Movie mode te spelen, waarin alle drie de gameplays verwerkt zijn en je een doorlopend avontuur beleeft.
Goeie ouwe John McLane in de bocht. Je kent het wel: onze held gaat een weekendje naar Vegas om een oude vriend op te zoeken en voor hij er erg in heeft is ie een of andere groep terroristen op het spoor, die van plan is om de hele stad met de aardbodem gelijk te maken. Dat gaat natuurlijk zomaar niet! Tijd voor aktie.

DAAR ZIJN WE WEER

Viva Las vegas is een rasechte sequel, want zowel de look als de gameplay uit Die Hard Trilogy zijn aangehouden. Er is wel veel werk gestoken in het upgraden van de modes en het opkrikken van de grafische prestaties van het spel. Zo ziet het third person level, dat weer in een duistere garage begint, er niet alleen prachtig uit, we zien ook weer mooie DHT 1-elementen terug zoals die handige muren, die transparant worden als je dichterbij komt.
De zondagsrijders onder ons kunnen zich weer verheugen op een bloederige Race mode, waarin elke toevallige passant ijskoud wordt geschept.
De first person shooter is helemaal fingerlicking good, compleet met de bekende aan diggelen vallende ruiten en de met kogelgaten volgepompte muren.

BONUS!

Nadat de speciaal voor deze gelegenheid overgevlogen producer een aantal levels had laten zien, mochten we zelf gaan spelen. Aangezien ik nogal van schieten houd, vroeg ik hem om mij directly naar het mooiste shooting-level te loodsen en na een beetje aandringen toetste hij de cheatcode in voor het vetste bonuslevel dat ik ooit heb gezien. De vijanden zijn in dit level vervangen door mimespelers, je kent ze wel, die hinderlijke gasten die denken dat hun hele leven een aflevering van hints is. Nou ja, totdat ze mij en mijn lightgun tegenkwamen en het hele level in no time bezaaid lag met stukjes nasmeulende mimespelers. Ik heb mijn game gevonden!

McLane stelt geen vragen.

Nee John, hij staat links.

Vegas-style.

Daar gaat m'n 100% acryl truitje.

Bloederige Race mode.

0:51

Power RAPPORT

PLAYSTATION & PC CD-ROM

Traffic Giant



Industry Giant van het Oostenrijkse JoWood was een mega-hit in de Duitstalige landen maar hier deed het spel weinig. JoWood wil dat met Traffic Giant veranderen en heel Europa veroveren.

Het Oostenrijkse JoWood is de Davilex van de Duitstalige landen. Het bedrijf is in hun eigen taalgebied razend populair, terwijl ze in het buitenland geen poot aan de grond krijgen. Dat moet gaan veranderen en snel ook. De ommekeer moet komen van Traffic Giant, een uiterst geinige verkeersmanagementsim.
Je kunt Traffic Giant het best vergelijken met Transport Tycoon. Op je scherm verschijnt een levende stad vol auto's en krioelende mensen die allemaal een schijnbaar volstrekt willekeurige route lijken te volgen. Maar schijn bedriegt; als je op een auto of een wandelaar klikt, zie je dat elke persoon een vast doel heeft. Ze gaan bijvoorbeeld naar hun werk, of naar de supermarkt, naar een voetbalwedstrijd of naar school. Het is jouw taak om er voor zorgen dat deze mensen hun tripjes met het openbaar vervoer kunnen afleggen in plaats van wandelend of in een milieuverontreinigende auto.
Bij het aanleggen van het ideale openbaar vervoersysteem kun je gebruik maken van onder meer bussen, trams (goedkoop), metro's, monorails (duur) en zelfs de befaamde (?) Wuppertaler Schwiebebahn (erg duur).



Verrek, de Eiffeltoren!



Keurige hutjes en dat zonder stoplichten.



Ik kan niet wachten om met Amsterdam aan de slag te gaan.

80.000 inwoners

Grafisch gezien vond ik de eerste beelden van Traffic Giant niet echt subliem. Het deed allemaal een beetje 'kinderachtig' aan. Gedetailleerd was het allemaal wel; het spel bevat maar liefst 500 verschillende gebouwen en 700 verschillende auto's en moet goed draaien op een Pentium 233 met een 2 Mb videokaart.
Wat erg goed in elkaar zat, was de gameplay. Een stad op je scherm zetten, is niet zo'n probleem, dat kan zo'n beetje elke programmeur, maar om die stad ook echt levend te maken en er een echte 'verkeerssituatie' te simuleren, dat is andere koek.
Ga maar na, elke woning moet bewoners bevatten die allemaal weer ergens anders naar toe gaan en er een eigen woon- werk- en leefschema op na- houden. En als je weet dat de kleinste stad al 8000 bewoners bevat, weet je wat voor allejezus karwei dat geweest moet zijn. Om maar niet te spreken van de grootste stad, die 80.000 inwoners gaat bevatten.
Leuk detail is dat steeds 10% van de bevolking zich op straat bevindt. Bij de grootste stad betekent dat dus 8000 poppetjes op je scherm!

Alles heeft z'n ritme

Traffic Giant is erg diep uitgewerkt. Werkelijk elk persoontje in het spel heeft een eigen levensritme. Door op z'n woning te klikken kun je zien waar zo iemand werkt, waar hij boodschappen doet, en uitgaat, bij wie hij op visite gaat, waar hij voetbalt, enz. En daar moet jij bij de planning van het vervoer allemaal rekening mee houden.
Zelfs een klik op een graf geeft aan waar de familieleden van dit geraamte wonen, zodat je kan zorgen dat er een bus pendelt tussen die wijk en de begraafplaats.
Grand Theft Auto-achtige taferelen kent de game niet, en dat is vrij logisch want geweld in spellen is in Duitsland niet echt gewenst. De regering let hier scherp op. Duitse games bevatten daardoor groen bloed en menselijke lijken zie er je slechts heel af en toe.
Opmerkelijk zijn de bekende monumenten en gebouwen die je in de steden tegenkomt. Sta niet te kijken van een verdwaalde Eiffeltoren of een Empire State Building. Er wordt momenteel nog gekeken of elk land zijn eigen gelokaliseerde en dus herkenbare steden krijgt. Dat zou erg leuk zijn, kan ik eindelijk eens laten zien hoe je het verkeer in Amsterdam moet regelen.

Rapport

PC CD-ROM
Fabrikant: Jowood
Distributeur: Infogrames
Wordt verwacht: Februari 2000

Of Traffic Giant de Europese doorbraak voor JoWood gaat worden, kan ik niet met zekerheid stellen. Wel is het een veelbelovende game met diep uitgewerkte gameplay.





Lekker rustig, zeker zondag.

MOTOCROSS MADNESS 2

Dat de Madness serie van Microsoft erg leuk is, werd begin dit jaar getoond met Midtown Madness. En ook de eerste bèta-versie van Motocross Madness 2 ziet er meer dan veelbelovend uit.

BOOST

Motocross Madness was echt een hele leuke scheur- en stunt-game en heeft als inspiratiebron gediend voor vele soortgelijke games, zoals bijvoorbeeld het door Boris twee PU nummers geleden besproken Extreme Biker.
De bedenkers van Motorcross Madness zijn de mannen en vrouwen van Rainbow Studios en ook voor het tweede deel is deze ontwikkelaar weer door Microsoft ingehuurd.

Het eerste dat opvalt is dat de graphics een enorme boost hebben gekregen. Zowel de motoren als de berijders bestaan uit veel meer polygonen en zien er veel mooier uit. Microsoft heeft deze keer ook alle officiële namen, merkkleding en motoren in de game verwerkt voor een realistische feel. De lichaamsbewegingen van de coureurs zijn super, je ziet de motorrijders voortdurend bewegen en van houding veranderen.

VRIJE OMGEVINGEN

De lokaties en settings waar je gaat crossen zijn weer erg fraai en enorm groot. Er zijn nu overal cactussen en bomen gepland dus het is nog beter opletten geblazen.
Je zult onder andere scheuren door een zanderige woestijn, een rotsachtige setting, een camperpark vol trailers en een verlaten ski-oord. Dit zijn slechts een paar voorbeelden. In de uiteindelijke versie zal je nog in veel meer omgevingen kunnen scheuren en stunten.
Het leuke is dat je volledige vrijheid hebt om te gaan waar je wilt. Je kunt dus altijd door de omgeving heen cruisen en alles bekijken of ergens heen rijden als je dat op dat moment zou willen. Zogenaamde onzichtbare muren, zoals bij de meeste race-games, zijn ook nu weer afwezig.

MEER STUNTS

Alle spelelementen uit het origineel zijn gehandhaafd en die hebben ze nog even flink aangedikt. Voor degenen die de vier game-modes (Supercross, Stunt quarry, National race, Banja race) te weinig vonden, is er een nieuwe mode bijgekomen: Enduro race. Dit is een soort uithoudingsrace waarbij je van punt A via B naar C moet racen en je zelf mag bepalen wat de snelste route is. Een soort Paris-Dakar dus! Wat ik je ook niet wil onthouden is het keiharde feit dat er twee keer zoveel stunts uit te proberen zijn. Dat zijn dus 32 stunts en je kunt, als je genoeg lucht hebt, twee of drie stunts per sprong maken!
Motocross Madness 2 geeft ook de mogelijkheid om echte bestaande brommers te kiezen en er dan aan te sleutelen, en met de level-editor kun je oneindig veel racetracks maken. Als dit niet leuk is, weet ik het niet meer.

Waar ben ik nu weer beland?





Wel ja, ga er bij liggen.

Dit moet een super jump worden!

Nooit te veel hooi op je vork nemen.

POWER RAPPORT

PC CD-ROM
Fabrikant: Rainbow Studios/ Microsoft
Distributeur: Microsoft
Wordt verwacht: 1e Kwartaal 2000

Motocross Madness 2 is op alle vlakken superieur aan zijn voorganger, en die was al ongelooflijk cool. Stofkappen voor Extreme Biker? We wachten gespannen af.
JAN

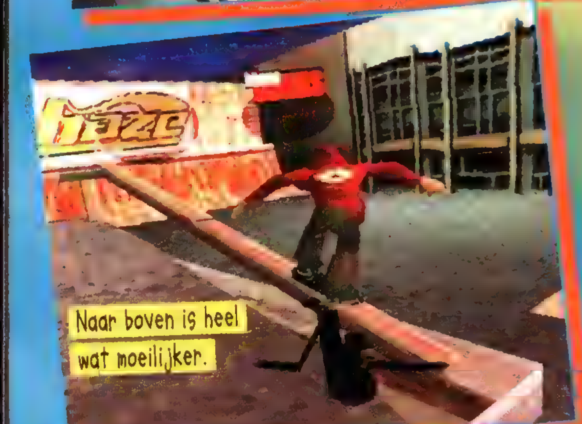


Plaatje een slag draaien en het stelt niets voor.


Ja baklap, deze move is niet voor watjes.

Het zijn gouden dagen voor skaters want niet alleen heeft Tony Hawks Pro Skater een kleine aardverschuiving teweeggebracht, ook Thrasher: Skate & Destroy doet een gooi naar de titel beste skategame van de eeuw.


Hoe kom ik hier af?!


Naar boven is heel wat moeilijker.



Spring Grab zonder helm.

THRASHER SKATE AND DESTROY

THRASHER MAGAZINE

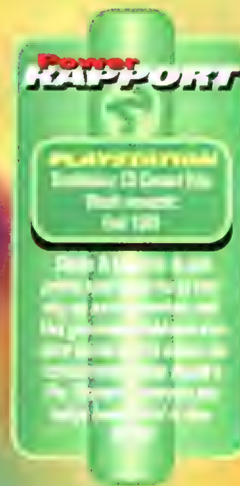
Echte skaters, waar ik er overigens niet een van ben, kennen allemaal Thrasher Magazine. Het ultieme skateblaadje dat begin jaren tachtig werd opgericht en dat iedere zichzelf respekterende skater trouw elke maand bij de Ako ging halen.
Ik kan me nog goed herinneren dat kamers van vrienden van me volhingen met posters en uitgeknipte foto's die elke maand in de Thrasher te vinden waren. Zucht... dat waren nog eens tijden.
Nou ja, het blad bestaat dus nog steeds en is dankzij de opkomst van de skatecultuur populairder dan ooit. Zo populair dat ze dus tegenwoordig zelfs een game op hun naam hebben staan. Natuurlijk hebben ze het spel niet zelf gemaakt, dat is door Z-Axis gedaan.

BETER DAN TONY HAWK?

Voordat ik verder ga met deze review moet ik het even hebben over iets anders.
Het ligt voor de hand om de vergelijking te trekken tussen Thrasher: Skate & Destroy en Tony Hawk's Pro Skater. Beide games zijn topgames maar hoe goed ze zijn, daar valt over te twisten. Natuurlijk hebben we hier veel reakties op de Tony Hawk review gekregen en ook hebben we zelf de nodige discussies gevoerd maar de bottom-line blijft dat iedereen het recht op z'n eigen mening heeft met als enige vereiste voor de PU-schrijvers, dat ze die mening ook goed onderbouwen.
Ik moet er ook eerlijk bijzeggen dat als ik zo naar Thrasher kijk, ik denk dat het spel als het helemaal klaar is, hoger zal scoren dan Tony's 7.6 maar dat dat wat mij betreft niet betekent dat het spel beter is dan Tony Hawk. Voel je hem hangen?

EEN SIMPEL ANTWOORD

De grote vraag waar iedereen antwoord op wil hebben is natuurlijk of Skate & Destroy wel of niet beter is dan Tony Hawk. Het antwoord is simpel, en dat is dus MIJN mening: Tony Hawk is de betere van de twee om de doodeenvoudige reden dat de gameplay bijna niet te verbeteren valt.
Ondanks dat Skate & Destroy een veel betere soundtrack heeft (Sugar Hill Gang, Grandmaster Flash, EPMD, Gangstarr, Run DMC, Public Enemy enz.) en dat bijna al het artwork is gedaan door old skool grafitti-koning Haze, gaat het uiteindelijk om de feel van het spel.
Ik moet zeggen dat de tricks die je kunt doen niet misselijk zijn en dat de animatie van de skaters echt te vet zijn, helemaal als je skatertje op zijn bek gaat.
Dankzij een uniek systeem houdt het spel apart de schade van verschillende lichaamsdelen bij zodat je echt realistisch gewond raakt!
Dankzij deze unieke feature is er ook een onderdeel waarbij je in een bepaalde tijd zoveel mogelijk schade aan je eigen lichaam moet toebrengen door zo spectaculair mogelijk onderuit te gaan.
Kortom: dankzij de redelijk mooie graphics en schitterende skateparks wordt Thrasher Skate & Destroy vrijwel zeker een absolute must-buy voor de hardcore skaters.





Kickflipje gaat niet goed.

THE SIMS

Als je dit leest is Big Brother bijna of net afgelopen. Ook zo zitten smullen van die vreselijk domme, maar toch wel erg verslavende reality soap? Dan kun je het nu nog een keer dubbeldik overdoen met The Sims.


Ook de romantiek brandt hevig in The Sims.

HEMEL OF HEL

Wie Sim zegt, zegt Maxis; het bedrijf dat enorm veel Sim-titels op zijn naam heeft staan zoals Simpark, SimSafari, SimIsland, SimTower en natuurlijk de meest bekende, de SimCity serie. Wel, die gasten weten werkelijk overal wat over te simmen want wat ze nu weer hebben bedacht...

The Sims is miss[illegible] het best te typ[illegible] Big Brother op je PC [illegible] alleen dan over een hele buurt. Je kunt een huishouden in een buurt en in dat huis kun je alle bewoners van dat huis en de bewoners van de omgeving (zij heten The Sims) bekijken en volgen.

The Sims die je gekozen hebt, bestuur je niet direkt, maar je stuurt ze in een bepaalde richting. Je geeft ze hints of suggesties over wat ze moeten doen, waarbij je het leven van jouw Sims tot een hemel op aarde of een levende hel kunt maken, net wat jij wilt.


Omringd door strakke dames die lachend een hamburger voor je klaar maken? Dit moet de hemel zijn.

SOAP

No[illegible] [illegible]jt zo [illegible]'s voor, als ware je een echte soap-schrijver.

Net als in het echte leven hebben de Sims interaktie met elkaar en reageren alle Sims verschillend op elkaar. Iedereen heeft meningen over het weer, de buurt, seks, het leven en de politiek en dat kan botsen of juist klikken. Aan jou als speler de taak hoe je dat allemaal gaat regelen.

The Sims doen vrijwel alle dingen uit het dagelijks leven zoals eten, wassen, douchen, slapen, verliefd worden, de auto wassen, het gras maaien, barbecuen met de buren... noem maar op. En je kunt alles volgen en zien want iedere kamer is te bekijken. Er gebeuren, naast de situaties die je zelf kunt bedenken en waar de Sims dan weer op reageren, ook verschillende dingen waar je geen invloed op hebt.


Ruud geeft z'n beroemde massage.


Verplichte kost voor iedere Amerikaanse staatsburger: barbecuen met de buren.

Dat wordt Chinees halen.

HUISHOUDENS DOWNLOADEN

Sims kunnen trouwen en dan besluiten kinderen te nemen, die moet je weer opvoeden en dat brengt weer nieuwe situaties met zich mee. Zo kunnen verschillende huishoudens steeds veranderen. Sims kunnen ook scheiden en ruzie krijgen, dat levert ook weer leuke taferelen op.

Als je een tijdje met een huishouden hebt gestoeid dan kun je die situatie saven en op het Internet zetten. Een andere speler kan die save game vervolgens downloaden en met jouw gecreëerde soap-situatie verder gaan stoeien. Je begrijpt al dat dit heel veel gameplay en variatie oplevert want iedere gamer heeft weer andere weirde ideeën.


Pooltafeltje, bubbelbad, breedbeeldscherm... het kan niet op.


Het Big Brother huis is er niets bij.


Iedere soap kent zijn conflicten.

Power RAPPORT

PC CD-ROM
Fabrikant: Maxis
Distributeur: Electronic Arts
Wordt verwacht:
1e Kwartaal 2000

The Sims [illegible]



Nee, Boris is geen games gaan maken en zal de PU niet verlaten. Boris Games is gewoon een Duitse developer die op de markt gaat komen met een origineel spelconcept.

CLINT EASTWOOD

Frontierland lijkt op het eerste gezicht op Railroad Tycoon; in beide games moet je immers spoorbaantjes bouwen. Maar waar het bij Railroad Tycoon bij bouwen en managen blijft, daar zul je in Frontierland ook moeten battlen en dan hebben we het hier niet over conducteurtje pesten of een treintje slopen, nee, deze game gaat een stuk verder.
Je zult complete bendes Clint Eastwood look-a-likes van je af moeten houden, of een roedel grizzlyberen, een stam indianen of in het ergste geval zelfs het complete leger van de Zuidelijke Verenigde Staten. En dat allemaal omdat jij als Amerikaan zo nodig als eerste een treinrails van de Oostkust naar de Westkust moet aanleggen.

SUBSIDIE

Frontierland kent een hoogst origineel verhaal en dat vond de Europese Gemeenschap blijkbaar ook want die gaf Boris Games subsidie om deze titel te produceren. Je kunt deze game dan ook een beetje beschouwen als de ultieme Europese wraak op al die Amerikaanse games over onze oorlogen. Het Duitse Boris Games gaat de Yanks straks vertellen hoe hun eigen geschiedenis er uit zag.
Het spel is zeer realistisch uitgewerkt. Beginnend in Maryland aan de Oostkust van de States, zul je al timmerend en hakkend staat na staat (in totaal 25) moeten door trekken. En elke staat heeft zijn eigen historisch verantwoorde verhaal. Dus in de Rocky Mountains word je bijvoorbeeld geconfronteerd met Indianen en in Georgia met het Zuidelijk leger. Het is daarom niet alleen zaak jouw timmerlieden hard te laten werken en van genoeg materiaal te voorzien, je zult je spoor ook moeten verdedigen. Daarnaast moet je af en toe belangrijke keuzes maken. Je zult bijvoorbeeld olie ontdekken, en wat doe je dan?
Ga je de olie zelf winnen en laat je de spoorbaan voor wat het is, of verkoop je de boel en wat doe je met het gespuis dat op de olie afkomt?



Bruggen bouwen, je komt er niet onderuit.

VECHTEN EN BOUWEN

Het battlen, bouwen en managen gaat via het bekende click-and-drag systeem. De werkmenu's poppen aan de zijkanten van het scherm op. De verhouding tussen vechten en bouwen/management is ongeveer 40%-60%.
Je kunt weliswaar zo lang battlen als je wilt, je spoorbaan zal er echter geen millimeter langer van worden. En elke missie (1 missie = 1 staat) eindigt pas als je de hele staat door bent.
Frontierland moet het duidelijk meer van de gameplay gaan hebben dan van de graphics. Alhoewel de aanwezige poppetjes er erg leuk uitzagen en de treinen gedetailleerd waren uitgevoerd, lagen de landschappen er wat kaal bij. Maar ik kon nog maar een paar, niet geheel afgewerkte, levels zien. Dus wie weet wat er in de komende maanden nog allemaal gebeurt. De special effects zoals rook, vuur en vonken, zagen er in ieder geval al spectaculair uit.
In de singleplayer-optie ben je de enige spoorbaanbouwer. Naast de Campage mode (met de 25 missies), kun je ook voor de kat-zijn-kont-weg door Amerika cruisen. Van mijn part leg je de hele States vol met bielzen. In deze 'vrije' mode word je wel net als in de Campagne geconfronteerd met gespuis, wilde beesten en andere ongein.
Frontierland krijgt als alles goed gaat ook een Multiplayer mode en daar gaat het er om wie het eerst aan de andere kant van de States is. Zal een flink potje multiplayen worden, als je het mij vraagt.





Op een klein stationnetje...


En nu op naar de saloon!


Het battlen, bouwen en managen gaat via het bekende click-and-drag systeem.

Elke RPG heeft wel een brug waar iedereen erg moeilijk over doet.

Gaan we ons tongetje uitsteken, zielepiet?

Planescape: Torment is een action RPG die draait op een verbeterde engine van het succesvolle spel Baldurs Gate. Daarnaast zal dit ook een hele weirde en harde game worden.

Op de afdeling 'beender-verwerking' hing een aparte geur.

Half mens, half paard helemaal geschift.

Yeah! De dansvloer raakt langzaam vol. Let's party.

WIE BEN IK?

In P:T (Planescape: Torment) speel je een onsterfelijk persoon die last heeft van geheugenverlies. Je wordt wakker in een vreemde wereld in een mortuarium. Je weet niet wie je bent en je weet niet hoe je daar terecht bent gekomen. Het spel draait dan ook voor een groot deel om de ontdekking van je personage, de zoektocht naar jezelf. Om je karakter te ontplooien kun je overal quests aannemen en bad guys mollen, zoals in elke andere RPG.
Maar de wereld van P:T is niet de standaard RPG stuff met elven, trollen, orcs en knights. Dit is echt andere koek.

SIGIL

Wat Planescape: Torment anders maakt dan de rest van de gemiddelde schuin van boven te spelen RPG's, is het universum waarin de game zich afspeelt. Alles draait namelijk om de stad Sigil, ook wel the Cage of the City of Doors genoemd. Deze stad is volgens de overlevering namelijk een kruispunt van honderden dimensies (ook wel planes genoemd). Overal in deze stad bevinden zich portals. Deze portals brengen je naar de meest weirde plekken maar zijn ook zeer goed verstopt.
Planescape is een meer adult, hardcore fantasy RPG waar de settings, de architektuur, de mensen, de wezens, zeg maar alles een rauwe, harde feel heeft. Het is een bizarre, macabere wereld waar de geest sterker is dan het zwaard. Met de geest kun je een zwaard zelfs doen smelten. In P:T dan, hè?

HARDCORE

Iedereen in the City of Doors heeft wel een of andere speciale kracht. Sommigen kunnen zelfs met hun geest de wetten van de natuur ombuigen. In dit 'multiversum' is filosofie zeer belangrijk, want iedereen is er wel lid van een of andere 'faction'.
Deze factions zijn een soort vereniging van gelijkdenkende leden. De ene faction is weer agressiever dan de andere. Je zal als onsterfelijke met geheugenverlies dan ook veel gesprekken moeten voeren om je levensvisie te ontdekken. Iets waar de action gamers misschien niet echt op zit te wachten, maar wees maar niet bang want P:T wordt hardcore.
De ontwikkelaars beloven heel wat brute manieren om je tegenstander te doden. Zoals het uitsteken van iemands ogen, voedsel vergiftigen met chemicaliën of vijanden in putten met bijtend zuur duwen. Ook kun je tegenstanders laten wurgen door planten, hersen-etende insekten als wapen gebruiken, vijanden door spreuken uit alle poriën laten bloeden of ze laten opeten door honderden ratten.
Je hoort het, de magie en combat in P:T zijn anders dan we gewend zijn.



PLANESCAPE TORMENT

NEDGAME
Videogames

Of kom naar een van onze winkels:
Apeldoorn: Hoofdstraat 146
Groningen: Spilsluizen 4

Nu bestellen.... morgen in huis !!!

PLAYSTATION

PLAYSTATION	NIEUW	GEBR.
ACTION MAN	119.95	89.95
ACTUA POOL	79.95	59.95
ACTUA TENNIS	59.95	49.95
AIR COMBAT	54.95	29.95
ALIEN TRILOGY	54.95	39.95
ALL STAR TENNIS	79.95	59.95
APE ESCAPE	119.95	89.95
APOCALYPSE	79.95	59.95
ASTERIX	99.95	79.95
ASTERIX & OBELIX	109.95	89.95
ATLANTIS	119.95	89.95
AZURE DREAMS	79.95	59.95
BATMAN & ROBIN	79.95	59.95
BLOODY ROAR 2	79.95	59.95
BOMBERMAN	119.95	89.95
BREATH OF FIRE 3	79.95	59.95
BUGS BUNNY	109.95	89.95
BUST A MOVE 2	54.95	39.95
BUST A MOVE 4	99.95	79.95
CAPCOM GENERATIONS	119.95	89.95
CARMAGEDDON	119.95	89.95
CASTROL HONDA S. BIKE	119.95	89.95
CHAMP. MOTORCROSS	119.95	89.95
CHOCOBO RACING	109.95	89.95
CIVILIZATION 2	119.95	89.95
COLIN MCRAE RALLY	54.95	44.95
COMMAND & CONQUER	54.95	39.95
CONSTRUCTOR + MEM.	79.95	59.95
COOLBROADERS 2	54.95	44.95
CRASH BANDICOOT	54.95	39.95
CRASH BANDICOOT 2	54.95	44.95
CRASH BANDICOOT 3	109.95	89.95
CRASH TEAM RACING	109.95	89.95
CROC	54.95	44.95
CROC 2	119.95	89.95
DE SMURFEN	119.95	89.95
DEMOLITION RACER	119.95	89.95
DESTREGA	109.95	89.95
DIE HARD TRILOGY	54.95	39.95
DINO CRISIS	119.95	89.95
DISNEY'S HERCULES	54.95	44.95
DISNEY'S TARZAN	109.95	89.95
DISNEY'S MULAN	109.95	89.95
DRIVER	79.95	69.95
DUKE NUKEM T.T. KILL	79.95	59.95
FIFA SOCCER 99	59.95	49.95
FIFA SOCCER 2000	119.95	89.95
FINAL FANTASY 7	54.95	39.95
FINAL FANTASY 8	129.95	99.95
FORMULA ONE '99	109.95	89.95
FUTURECOP: L.A.P.D.	59.95	49.95
GLOBAL DOMINATION	79.95	59.95
GRAN TURISMO	54.95	44.95
GRAND THEFT AUTO	54.95	44.95
GRAND THEFT AUTO 2	119.95	89.95
GTA LONDON	54.95	44.95
KINGSLEY'S ADVENTURE	109.95	89.95
KNOCK OUT KINGS '99	59.95	49.95
KULA WORLD	99.95	69.95
KURUSHI FINAL	109.95	89.95
LEGEND OF KARTA	119.95	89.95
LEMMINGS 1 + 2	79.95	59.95
MADDEN 2000	119.95	89.95
MEDIEVIL	54.95	44.95
MEGAMAN 8	59.95	49.95
METAL GEAR SOLID	119.95	89.95
METAL GEAR SP. MISS	59.95	49.95

PLAYSTATION	NIEUW	GEBR.
MICKEY'S WILD ADV.	54.95	44.95
MISSION IMPOSSIBLE	119.95	89.95
MONACO GP 2	59.95	49.95
MONOPOLY	119.95	79.95
MOTO RACER	54.95	44.95
NASCAR '99	59.95	49.95
NASCAR 2000	119.95	89.95
NBA LIVE '99	59.95	49.95
NBA LIVE 2000	119.95	89.95
NEED FOR SPEED 3	79.95	59.95
NEED FOR SPEED 4	119.95	89.95
NHL '99	59.95	49.95
NHL 2000	119.95	89.95
NINJA	59.95	49.95
NO FEAR MOUNTAINB.	119.95	89.95
ODDWORLD 1	54.95	29.95
ODDWORLD 2	59.95	49.95
OMEGA BOOST	109.95	89.95
PITFALL 3D	39.95	29.95
PLAYER MANAGER '99	119.95	89.95
POCKET FIGHTER	59.95	49.95
POINT BLANK 2	119.95	89.95
POINT BLANK 2+GUN	179.95	139.95
POOL HUSTLER	109.95	89.95
PREMIER MANAGER '99	119.95	89.95
PRO 18 GOLF	99.95	79.95
PRO PINBALL BIG RACE	59.95	49.95
QUAKE 2	119.95	89.95
R-TYPE DELTA	109.95	89.95
R/C STUNT COPTER	119.95	89.95
RAYMAN	54.95	39.95
RE-VOLT	119.95	89.95
READY 2 RUMBLE	119.95	89.95
REEL FISHING	119.95	89.95
RESIDENT EVIL 2	54.95	44.95
RIDGE RACER TYPE 4	109.95	89.95
RISK	119.95	79.95
RIVAL SCHOOLS	79.95	59.95
RIVEN (5 CD'S)	79.95	59.95
ROGUE TRIP	79.95	59.95
ROLLCAGE	79.95	59.95
RUFF & TUMBLE	119.95	89.95
SILENT HILL	119.95	89.95
SLED STORM	119.95	89.95
SOUL REAVER	119.95	89.95
SOULBLADE	54.95	44.95
SOUTH PARK	119.95	89.95
SPACE INVADERS	89.95	69.95
SPEED FREAKS	119.95	89.95
SPYRO THE DRAGON 2	109.95	89.95
WARS EPISODE 1	119.95	89.95
STREETFIGHTER ALPHA 3	119.95	89.95
STREETFIGHTER EX	54.95	44.95
SYPHON FILTER	119.95	89.95
TEKKEN 3	54.95	44.95
TENCHU	119.95	79.95
THE FA MANAGER	119.95	89.95
THE X FILES	119.95	89.95
THIS IS FOOTBALL	109.95	89.95
TIGER WOODS '99	59.95	49.95
TIME CRISIS	54.95	44.95
TOCA TOURINGCAR 2	79.95	59.95
TOMB RAIDER	54.95	39.95
TOMB RAIDER 2	59.95	44.95
TOMB RAIDER 3	79.95	59.95
TOMORROW NEVER DIES	119.95	89.95
TONY H. SKATEBOARD.	119.95	89.95

PLAYSTATION	NIEUW	GEBR.
UEFA STRIKER	119.95	89.95
V-RALLY 2	119.95	89.95
WARZONE 2100	119.95	89.95
WILD ARMS	79.95	59.95
WIPEOUT 3	109.95	89.95
WORMS	54.95	44.95
WORMS PINBALL	79.95	59.95
WU TANG CLAN	119.95	89.95
WWF ATTITUDE	119.95	89.95
WWF WARZONE	54.95	44.95
XENA WARRIOR PRINC.	119.95	89.95

PLAYSTATION ACCESSOIRES NIEUW

ASSASIN HANDGUN	139.95
GRAPHIC KIT	29.95
MAD CATZ DUAL SHOCK STUUR	99.00
MC LAREN STEERING WHEEL	159.00
MEMORY CARD 120 BLOCKS	79.95
MEMORY CARD 360 BLOCKS	99.95
MEMORY CARD 720 BLOCKS	119.95
PLAYST. CRASH 3 PACK	399.00
PLAYST. DEAD OR ALIVE PACK	399.00
PLAYST. DUAL SHOCK PACK	299.00
NU MET GRATIS 2E CONTROLLER	
PLAYST. RIDGE RACER 4 PACK	399.00
PLAYSTATION RGB CABLE	29.95
PROTECTOR 2 GUN	89.95
RF UNIT (ANTENNEKABEL)	39.95
SCORPION GUN	99.95
SONY CONTROLLER	34.95
SONY DUAL SHOCK (5 KLEUREN)	69.95
SONY MEMORY CARD	34.95
SONY MOUSE + MOUSEPAD	69.95
SONY MULTI TAP	69.95
SPACE STATION	59.95
V3 STEERING WHEEL	149.00
VERLENGKABEL	24.95
X-PLORER FX	99.95
TUROK 2	99.95 79.95

DREAMCAST NIEUW

AEROWINGS	129.95
BLUE STINGER	129.95
BUGGY HEAT	129.95
DREAMCAST CONSOLE	599.00
DREAMCAST CONTROLLER	79.95
DREAMCAST VISUAL MEMORY	79.95
DYNAMITE COP	129.95
F-1 WORLD GRAND PRIX	129.95
MONACO GRAND PRIX 2	129.95
COMBAT GOLD	129.95
PEN PEN	129.95
POWER STONE	129.95
READY 2 RUMBLE	139.95
SEGA RALLY 2	129.95
SNOW SURFERS	129.95
SONIC ADVENTURE	129.95
SOUL CALIBUR	129.95
SPEED DEVILS	129.95
SUZUKI ALLSTAR RACING	129.95
THE HOUSE OF THE DEAD 2	129.95
TOKYO HIGHWAY BATTLE	129.95
TOY COMMANDER	129.95
TRICK STYLE	129.95
VIRTUAL FIGHTER 3 TB	129.95
WWF ATTITUDE	129.95

3 Halen, 2 Betalen !!

Koop nu tegelijkertijd
2 van de volgende games

crash team racing
this is football
disney's tarzan
spyro 2
tiny toons
the x-files
final fantasy 8
chocobo racing
destrega
formula one '99
kurushi final

en je krijgt een spel uit
het volgende rijtje
helemaal gratis !!!

this is football
syphon filter
ridge racer type 4
een luizenleven
ape escape
spyro the dragon
wipeout 3

We hebben 'm nog !!!



POKEMON
Rode versie fl. 79.95
Blauwe versie fl. 79.95
Gele versie fl. 119.95

DRIVER
Normale prijs: fl. 129.95
NU FL. 79.95



Verzendkosten fl. 10.00
Bij bestelling van 2 artikelen met een totale waarde van boven de fl. 100.00 verzending
GRATIS !!!

NINTENDO 64

NINTENDO 64	NIEUW	GEBR.
1080 SNOWBOARDING	119.95	89.95
ALL STAR TENNIS '99	129.95	99.95
BANJO-KAZOOIE	119.95	89.95
BASS HUNTER 64	139.95	109.95
BUST A MOVE 3DX	119.95	89.95
CARMAGEDDON 64	139.95	109.95
CASTLEVANIA	139.95	109.95
COMMAND & CONQUER	139.95	109.95
DIDDY KONG RACING	119.95	79.95
DONKEY KONG 64	139.95	119.95
DONKEY K. + EXPANS.	159.95	139.95
DUKE NUKEM ZERO	139.95	109.95
F-1 WORLD GRAND PRIX	89.95	69.95
F-1 WORLD GRAND PRIX 2	119.95	89.95
FIFA SOCCER '99	129.95	99.95
GOLDENEYE	89.95	69.95
HOLY MAGIC CENTURY	79.95	59.95
HYBIRD HEAVEN	139.95	109.95
JET FORCE GEMINI	139.95	109.95
KNOCK OUT KING 2000	139.95	109.95
MAGICAL TETRIS	129.95	99.95
MARIO GOLF	139.95	109.95
MARIO KART 64	89.95	69.95
MARIO PARTY	119.95	89.95
MISSION IMPOSSIBLE	79.95	59.95
MONACO GRANDPRIX 2	129.95	99.95
MONSTER TRUCK 64	139.95	109.95
MYSTICAL NINJA 2	139.95	109.95
QUAKE 2	139.95	109.95
RAYMAN 2	129.95	99.95
RE-VOLT	139.95	109.95
SHADOW MAN	149.95	119.95
SHADOWGATE 64	129.95	99.95
SNOWBOARD KIDS	89.95	69.95
SOUTH PARK	139.95	109.95
STAR WARS RACER	139.95	109.95
SUPERMAN	129.95	99.95
THE NEW TETRIS	119.95	89.95
TONIC TROUBLE	129.95	99.95
DUKE NUKEM		79.95
VIRTUAL POOL 64	99.95	79.95
WAVERACE 64	89.95	59.95
WCW MAYHEM	149.95	119.95
WCW VS NWO REVENGE	99.95	79.95
WIPEOUT 64	79.95	59.95
WORLD DRIVER CHAMP.	139.95	109.95
WORMS ARMAGEDDON	129.95	99.95
WWF ATTITUDE	149.95	119.95
ZELDA 64	129.95	99.95

NINTENDO 64 ACCESSOIRES NIEUW

ACTION REPLAY PROFESSIONAL	129.95
EXPANSION PAK	69.95
GRAPHIC KIT	29.95
MADCATZ STUUR + PEDALEN	99.00
MEMORY + RUMBLE PACK	59.95
NINTENDO 64 (7 KLEUREN)	249.00
NINTENDO 64 DONKEY K.PACK	349.00
NINTENDO 64 MARIO PACK	299.00
NINTENDO 64 STAR WARS PACK	349.00
NU GRATIS MEMORY CARD BIJ EEN N64	
NINTENDO CONTROLLER	59.95
NINTENDO MEMORY CARD	59.95
NINTENDO RUMBLE PACK	59.95
UNIVERSAL GAME ADAPTER	99.95
X-PLORER 64	119.95

PC CD-ROM

PC CD-ROM	NIEUW
A-2 RACER 3	49.95
AGE OF EMPIRES 2	114.95
ATLANTIS 2	89.95
CIVILIZATION CALL TO POWER	59.95
DELTA FORCE	89.95
DRIVER	79.95
FIFA SOCCER 2000	89.95
GRAND THEFT AUTO 2	89.95
HALFLIVE GAME OF THE YEAR	89.95
HIDDEN & DANGEROUS	89.95
KINGPIN LIFE OF CRIME	89.95
MADDEN 2000	89.95
MORTYR	89.95
NHL 2000	89.95
OUTCAST	89.95
PHARAO	89.95
PRINCE OF PERSIA 3-D	89.95
QUAKE 3	89.95
RAINBOW SIX ROGUE SPEAR	89.95
RAYMAN 2	89.95
ROLLERCOASTER TYCOON	79.95
SOUL REAVER	89.95
STAR WARS EPISODE 1	89.95
STAR WARS RACER	89.95
THEME PARK WORLD	89.95
TIBERIAN SUN	89.95
TOMB RAIDER 4	99.95
EN MEER DAN 500 ANDEREN!!	

GAMEBOY COLOR NIEUW

A BUG'S LIVE	79.95
ANTS	79.95
ASTERIX & OBELIX	79.95
BLACK BASS FISHING	79.95
BUGS BUNNY	79.95
CARMAGEDDON	79.95
CONCERS POCKET TALES	79.95
DE SMURFEN 3	79.95
F-1 WORLD GRAND PRIX	79.95
GAME & WATCH	79.95
GAMEBOY COLOR	189.95
GAMEBOY COLOR ADAPTER	19.95
GBC ADAPTER + ACCU	39.95
GBC LICHT + VERGROOTGLAS	19.95
GRAND THEFT AUTO	79.95
HARVEST MOON	79.95
LOONY TONES	79.95
LUCKY LUKE	79.95
MARIO GOLF	79.95
MONTEZUMA'S RETURN	25.00
PAC MAN	79.95
POCKET BOMBERMAN	59.95
QUEST FOR CAMELOT	79.95
R-TYPE DX	79.95
REVELATIONS (RPG)	79.95
RUGRATS	79.95
SUPER MARIO DELUXE	79.95
TETRIS DX	59.95
TWEETY & SYLVESTER	79.95
V-RALLY	79.95
WARIOR LAND DX	79.95
ZELDA DX	79.95

TEVENS HONDERDEN NORMALE GAMEBOY SPELLEN!!

En dit is nog maar een kleine greep uit ons assortiment, bel voor titels die niet in deze lijst voor komen of kijk op www.nedgame.nl !!!

Bestel nu !!! De lijnen staan open: 050-3112632 (ma t/m za van 10 tot 18 uur)

Bij iedere bestelling onze uitgebreide catalogus gratis !!

Geen onveilige credit card betalingen of overboekingen, bij ons betaalt u gewoon aan de postbode als u het pakketje in ontvangst neemt, veiliger en gemakkelijker kan dus eigenlijk niet !!!
Tevens duizenden spellen en toebehoren voor: Neo Geo Pocket, Sega Saturn, Super Nintendo, Sega Megadrive, Nintendo 8-bit, Gameboy en ook diverse hintboeken en merchandising voor de echte verzamelaar (o.a. FF 8 en Pokemon !!)

LET OP !!!
Alleen bij ons
24 uurs bezorgservice
door heel Nederland !!

Of bestel Online op www.nedgame.nl

3 Maanden garantie op alle gebruikte artikelen !!!

Kom met uw oude spellen en computers naar onze winkels voor contact geld of extra korting (Wij nemen alles in van 8 tot 128 bit, ook Neo Geo CD, cartridge en MVS Games en systemen, ook Arcade PCB's en PC-CD Rom spellen !!)

Nedgame, de grootste keus tegen de laagste prijzen !!

Starlancer

Kreeg ik begin dit jaar in Seattle een eerste glimp van Starlancer te zien, nu mocht ik zowaar een vroege bèta spelen. En die zag er helemaal niet beroerd uit.



BROERTJES ROBERTS

De meesten die het woord spacesim horen, denken al snel aan games als X-Wing, FreeSpace en natuurlijk aan de Wing Commander serie. Met name de Wing Commander games genoten lange tijd een enorme populariteit. Chris Roberts, het creatieve brein achter die spellen, besloot Origin te verlaten om samen met zijn broer Digital Anvil op te richten en daar zijn ze al een tijdje bezig met twee titels, te weten Starlancer en Freelancer. En drie maal raden wat voor games dat zijn. Juist spacesims!

Op Freelancer moeten we nog een tijdje wachten maar Starlancer moet lente 2000 in de winkel liggen.

VRIJWILLIG

Starlancer speelt zich af in de 21ste eeuw en de ruimtetechnologie is eindelijk zover gevorderd dat alle grootmachten van de wereld druk bezig zijn met het koloniseren van het zonnestelsel. Zoals je kunt verwachten komen daar problemen van, het gaat zelfs zo ver dat er een nieuwe wereldoorlog ontstaat. De oude aartsrivalen staan weer tegenover elkaar; te weten het westen (USA, UK, Frankrijk,...) en het oosten (China, Japan, Rusland,...).

En zie hier meteen een belangrijk verschil met andere spacesims; in Starlancer moet je niet alien ras nr. zoveel afslachten, maar kan je je lasers afschieten op gewone mensen.

In het verhaal speel je een vrijwillige soldaat die samen met een ander team van vrijwilligers een soort van halfslachtige brigade in dienst van 'de geallieerden' vormt. Ze worden niet echt serieus genomen door de professionele piloten en worden dus flink gedissed.

Je moet het dan ook stellen met een versleten schip en verouderde wapens. Maar als je na een aantal geslaagde missies flink je tanden hebt laten zien, zul je langzaam meer respekt krijgen met als gevolg betere schepen en wapens.

SPACE-MOVIE

Starlancer doet erg veel denken aan Wing Commander maar verschillen zijn er gelukkig ook.

Je moet bepaalde basisdoelen halen, maar daarnaast zijn er heel veel subdoelen, die je kunt vervullen maar dat is niet noodzakelijk. Tijdens de missies gebeurt er van alles waarbij de computer af en toe de cameravoering overneemt. Hierdoor krijg je als speler echt het gevoel dat je in een aktievolle spacemovie beland bent.

Grafisch is het smullen geblazen met kleine monitorbeelden van je Wingmen, een lock-on camera van je raketten (kun je goed zien wat ze kapot knallen), schitterende spacefights, enorme ruimtestations en een heleboel neutrale schepen en planeten waar ook van alles gebeurt. Dus niet ieder schip dat je tegenkomt moet je meteen gaan neerknallen.

Het spel zal runnen op een Direct3D engine zodat praktisch elke 3D kaart Starlancer zal ondersteunen. Het spel is ook enorm uitgebreid, zo zal je meer dan dertig singleplayer missies moeten doorworstelen en zijn er maar liefst honderd verschillende schepen in het spel.

Hopelijk is dit alles genoeg, want ook al ziet alles er weer super-deluxe uit en heeft deze game epische proporties, echt vernieuwend is het niet. Maar ja, misschien zitten de fans daar ook wel niet op te wachten.



Dope dogfight.



Dat was weer een vette hit!



Een Wormhole.



De space fights gaan weer tot op het bot.



Schepen in alle vormen en maten.



Een Jumpgate.

Beetle Crazy Cup

Infogrames heeft wat met kleine, weirde autootjes. Na het erg leuke Re-Volt gaan ze ons binnenkort in Beetle Crazy Cup verrassen met die geinige Volkswagen Kevers.

Het blijven geinige wagenstjes.

Oude Hippie-bakken.

De Speed-race.

Great fun!

Een kever heeft de motor achterin.

Riemen vast!

BAARDMANS

Beetle Crazy Cup is weird want het wordt waarschijnlijk de enige game ter wereld waarover de developer trots vertelt dat hij buggy as hell is. Het spel stikt er echt van en developer Xpiral gaat ze niet uit het spel halen. Sterker nog, misschien worden er nog wel meer in gestopt en ik kan me prima vinden in dat standpunt.
Immers, het zijn de leukste cross-monsters die er ooit gemaakt zijn en ik ken nog maar weinig spellen waarin je echt uitgebreid met dit wagentje aan de gang kan gaan.
Naast de trendy (en tegenwoordig verschrikkelijk dure) Volkswagen Kevers en de Buggy's, kun je in BCC ook nog in Monstertrucks en last but not least, een oude Volkswagen bestelbus stappen. Je weet wel, zo'n ouwe hippie-bak met bloemetjes en een Peace-teken erop, waarin een baardmans zit die gekleed is in een bruine ribbroek, geitenwollen trui, houtjetouwtje jas en die de gaspedalen beroert met zijn fijne Birckenstock-sandalen.

BAJA BUGGY

Uit het voorafgaande blijkt wel dat BCC arcade is met de hoofdletter A.
Volgens developer Xpiral moet de speler lol hebben tijdens het rijden en mag hij of zij niet lastig gevallen worden met gesleutel of een ultra-realistische rijstijl. Beuken, rammen, jumpen en slippen, en that's it!
BCC biedt daarom 25 fantasy-tracks, jumps van tientallen meters ver, 48 verschillende fun-cars als de Manx Buggy, Karmann Ghia, Towd en de Baja Buggy, een uitermate happy jaren '60 atmosfeer, harde crashes, hoge snelheden en vijf verschillende soorten races.
Het betreft hier een snelheidsrace op asfalt (Speed), racen over hobbels (Jump), crossen met buggy's op het strand (Buggy), rondstuiteren in Monstertrucks (Monster) en crossen over een vrijwel onbegaanbaar parcours (Cross).
De Multiplayer mode is ook het vermelden meer dan waard, want hier moeten zowel via een netwerk als op één enkele PC, acht spelers tegelijk kunnen spelen (Multiplayersleague).

LAGE SYSTEEMEISEN

Een ander groot voordeel van BCC zijn de zeer lage minimale systeemeisen. Als ik de developer mag geloven, moet de game op een Pentium 133 goed te spelen zijn. Nu hoor ik dat wel vaker en dan blijkt het uiteindelijk niet zo te zijn, maar ik vermoed dat we Xpiral kunnen geloven.
Je kunt in dit spel namelijk geen grafische opties uitzetten. Dankzij de 'unlimited drawing-techniek' staat het hele circuit echt in één keer op je scherm en er bouwt zich tijdens het spelen niets op, ook niet op de Pentium 133. Reken maar dat ik daar straks bij de Powerscore goed op ga letten. De Pentium 133 staat al klaar!

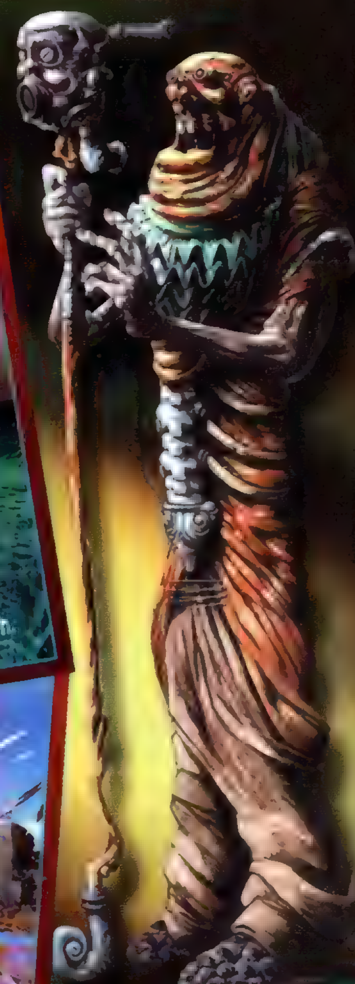
Power RAPPORT

PC CD-ROM

Heavy Metal F.A.K.K. 2

Toen ik onlangs in Dallas vertoefde, ging ik naast het bezoek aan Ion Storm ook nog even een biertje happen met de mannen van Ritual Entertainment. En die hebben een game voor ons in petto die er niet om liegt.







De wereld in deze game is erg weird.
Je vindt er bijvoorbeeld joint rokende beesten...



En lopende vleesetende planten.



Onze heldin heeft hele mooie, grote ... ogen.



Het Poltergeist effect.



Hier lust ik wel pap van.

HEAVY

De titel van de game is een hele mond vol en luidt Heavy Metal F.A.K.K. 2. HMF2 zal een van de eerste games zijn die gebruik maakt van de Quake III engine. Dat op zich is al een vreugdedansje rond de koffietafel waard, maar de hoofdrolspeelster en het thema van de game mogen er ook wezen! Heavy Metal is een adult oriented Amerikaanse comic-serie; een hardcore strip mag je wel zeggen met veel bloed, zeer brute gevechten, rondborstige dames in enorme strakke kleding, hardcore sci-fi settings, veel gevloek en geweld en voortdurende toespelingen op seks. Naar aanleiding van deze strip kwam er een animated movie met een weird universum en een planeet genaamd F.A.K.K. (Federation Assigned Ketogenic Killzone). De schrijver en tekenaar, respektievelijk Kevin Eastman en Simon Bisley, raakten een beetje in een dipje totdat Eastman verliefd werd op Julie Strain: een B-movie aktrice (je begrijpt wel wat ik bedoel) en Penthouse Pet of the Year. Deze rondborstige, superbabe werd de vrouw en inspiratiebron van Eastman en een nieuw karakter kwam tot leven in de Heavy Metal sfeer. Een game alsmede een tweede film waren geboren.

KRANKZINNIG

De game is een hardcore 3D action-adventure met Julie in de hoofdrol. Het belooft een heel weirde, mooie, brute, licht erotische game te worden waarbij de voorgevel van de heldin voor velen het hoogtepunt zal zijn.
Net als in de strips en de film(s) is dit een game waarin (bijna) alles kan. Een soort Alice in Wonderland met XTC op, zeg maar. Julie zal op de meest krankzinnige plaatsen komen waar pratende beesten vette joints roken, standbeelden in de vorm van met leer vastgesnoerde seksslavinnen de omgevingen sieren, fonteinen bloed spuiten en de heldin zelf steeds minder aanheeft. Ook loop je op en geven moment in een soort woud waarbij aan de wanden enorme borsten hangen waar melk uit sproeit!

OH JULIA...

Het spel begint al even raar. Een klein meisje wordt bezeten door een kwade kracht en vanaf dat moment is de beer los.
Julie zal deze evil kracht moeten bevechten en door vele gevaarlijke situaties heen moeten knallen, vechten, klimmen en schieten. Het is wat dat betreft een echte Tomb Raider game.
Julie zal verschillende combat skills ontwikkelen waarbij ze menig klap en trap uit kan delen en ook de wapens zullen geheel in de stijl van Heavy Metal zijn. De game zal opgesplitst worden in hoofdstukken waarbij ieder [illegible] een bepaald [illegible] zal benadrukken [illegible] platform, [illegible] combat [illegible] fisch ziet [illegible] maal echt [illegible] waarbij de Qua[illegible] engine heel wat [illegible]lende kunstjes zal tonen. En Julia... oh Julia... wat een visueel feest!



De omslag van het Heavy Metal F.A.K.K. 2 album.



En de inspiratiebron.



Power RAPPORT

PC CD-ROM
Fabrikant: Ritual Entertainment
Distributeur: CD Contact Data
Wordt verwacht: 2^e Kwartaal 2000

[illegible]

Padrino PC

Padrino PC Playstation Service

** Alle Guns zijn Namco Compatible dus ook Time Crisis-Point Blank - Area 51*



Sony Playstation

4001 Playstation (Serie 7502 zonder Dual Shock)	242,50
4002 Playstation (Serie 7502 met 1x Dual Shock)	290,00

Pad Zone

Clone Pads

4201 Standard Clone (Div. Colours)	17,50
4202 Wing Gamepad (Div.Colours)	22,50
4203 Wireless Gamepads (2x Gamepad & infrarood setje)	67,50
4204 Hyperdrive (Met Stuurwiel)	50,00
4205 Shock Pack Armbands (Div. Colours)	49,50
4206 Twin Dual Shock (Div. Colours)	49,50
4207 Cyber Dual Shock	62,50
4208 Sakkara Joypad	82,50
4209 One Hand Zero Tech	82,50
4210 Necon/Namco Joypad	49,00
4211 Spehere Ascii 3D Motion (360 graden)	127,50
4212 PS Dominator Joystick	79,00
4213 Profighter 8 Wireless	92,50

Sony Pads

4217 Dual Shock	62,50



RGB/NTSC Kabels

4301 RGB (Standard)	17,50
4302 RGB (Extra Audio & Pistol Connections)	22,50
4303 Scart Splitter (3 connections)	30,00
4304 NTSC-PAL Converter (TV's zonder Scart)	35,00

Mixed Zone

4401 PSX Mouse	27,50
4402 Action Replay Professionel (Cheats-Unlimited lives-Hidden Rooms-Imports)	125,00
4403 Carry Bag for Playstation (also for N64)	49,00
4404 Luxe Suit Case for Playstation	62,50
4405 Sticker for Playstation	21,00
4406 Sticker for Playstation Full Cover	25,00
4407 Luxe Dust Cover	22,50
4408 Mini Colour Monitor	149,00
4409 PSX Cooling System (Adds life to your console)	
4410 V-Box (PSX on your computer monitor)	170,00
4411 Rocker Seat Vibration	117,50
4412 PSX Space Station	77,50
4413 Transperant Covers for your PSX (Div. Colours)	82,50

Killer Zone

4501 Virtual Pistol	145,00
4502 Erazer Gun	97,50
4503 Rekoyl light Gun	97,50
4504 Judge Dredd Gun	115,00
4505 Bio Gun	75,00
4506 Turbo Gun	82,50
4507 Naky Lunar Rocked Gun	90,00
4508 Golden Bullet Gun	65,00
4509 Shock Cobra Gun	99,00

Memory Zone

4601 Memory Clone Standard (1mb / 15 blocks)	17,50
4602 Memory Clone & Led Display (8 mb / 120 Blocks)	42,50
4603 Memory Clone & Led Display (24 mb / 360 Blocks	60,00
4604 Memory Clone & Led Display (40 mb / 600 Blocks)	80,00
4605 Memory Clone & Led Display (56 mb / 840 Blocks)	97,50
4606 Memory Clone & Led Display (72 mb / 1080 Blocks)	112,50
4607 Memory Clone & Led Display Clone (96 mb / 1440 Blocks)	125,00
Memory Box Div. Colours (voor 1 mb)	2,50

(PSX of the Week)

Playstation (Serie 7502 without Dual Shock)	**240,00**
RGB Kabel	**17,50**
Cyber Shock Zilver or Transperant x2	**120,00**
Memory Card 8 mb	**40,00**
Verleng Kabel x2	**25,00**
	442,50

This Package may not be changed without permission of PADRINO

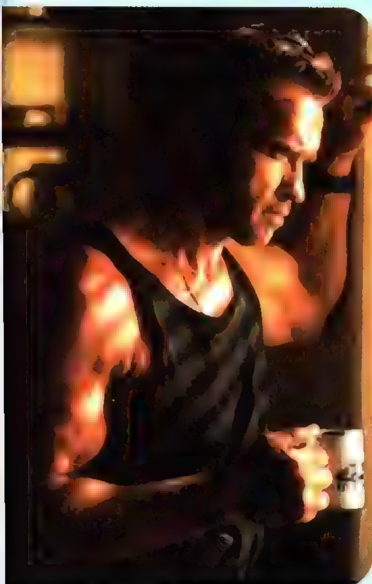
padrino@padrino-pc.demon.nl
www.padrino-pc.demon.nl



Amsterdam Ceintuurbaan 263
Tel. 020 4708 434
of 06 543 05 102

Screen Shots

Onder redaktie van Sara





Nog net op het randje van deze eeuw is Good Old Arnie, na een afwezigheid van twee jaar, weer terug op het doek met dé Milleniumfilm: End of Days, een aktiethriller op Schwartzeneggers' gespierde lijf geschreven.

Scenarist Andrew Marlow (Air Force One) schreef het verhaal pas nadat Schwarzie had toegezegd de hoofdrol te zullen spelen. Onze held is dit keer geen Terminator of een supercop maar een echte kerel van vlees en bloed met een alcoholprobleem. Aan de vooravond van het millenium krijgt Jericho Cane, zonder het zelf te willen, het lot van de mensheid in handen. Samen met zijn partner doet hij eenvoudig detective-werk maar door een vreemd toeval raakt Jericho betrokken bij een mysterieuze zaak rond het meisje Christine.
Een koelbloedige moordenaar, in het dagelijks leven zakenman, lijkt het op haar te hebben voorzien. Al snel komt Jericho tot de ontdekking dat het lichaam van de zakenman, gespeeld door Gabriel Byrne, bezeten is door Satan himself. Christine is als baby gemerkt met het teken van het Beest door duivelaanbidders die geloven dat dit meisje onder het juiste gesternte is geboren om de liefde van de duivel te kunnen ontvangen. Als Satan het meisje ontmaagdt, een paar uur voor het jaar 2000 in zal gaan, zal de duivel voor eeuwig over de wereld heersen. Aan onze held de taak Christine èn de wereld te redden.

AKTIE EN HORROR

The End of Days is aktie- en horrorfilm ineen, het behandelt de eeuwenoude strijd tussen goed en kwaad en tegelijk de angst van de mens voor het onbekende. Wat staat ons te wachten met de jaarwisseling? Crashen alleen computers of crasht ook de rest van de wereld?
Wie naar The End of Days gaat, weet dat het in ieder geval goed af zal lopen, als we maar een aktieheld als Schwarzenegger in ons midden hebben.

ARNIE ALS LOSER?

Voor het eerst speelt Arnie een gewone gast, met zwakke kanten als ieder mens en dat is duidelijk even wennen voor hem maar ook voor het publiek. In sommige scènes komt onze held ronduit over als een loser en van de man die met de zin "I'll be back" filmgeschiedenis schreef, verwacht je zoiets gewoonweg niet.
Ik bedoel: een ongeschoren (zichtbaar ouder geworden) Arnie die zijn hoofd laat hangen en opstaat met een 'health-shake' van wodka en pizzakorsten?!
Gelukkig is de spierbonk zijn humor niet verloren en kan hij in zijn nieuwe rol van cynische sukkel weer heel wat rake opmerkingen kwijt. En zo zien we Schwarzenegger toch het liefst, droogkomisch en keihard.
Als hij ook nog eens eigenhandig de duivel verslaat, het meisje en de wereld redt kan de film niet meer stuk!



GENIETEN

End of Days bevat naast het horror-achtige verhaal ook een aantal waanzinnige aktiescènes. Vooral de openingscène waarbij Arnie, hangend aan een helikopter, een man achtervolgt over de daken en de straten van New York, is spectaculair!
Genieten dus van deze mix van horror en aktie, vergezeld door een dope soundtrack met Limp Bisket, Korn, The Prodigy en Eminem.

Nu in de bioscoop.





In samenwerking met filmdistributeur RCV kunnen we een aantal prijzen weggeven. Als hoofdprijs is er een vette **End of Days Fleece jas** en daar doen we nog vijf troostprijzen bij, bestaande uit een **End of Days muts en de soundtrack van de film** met nummers van o.a. Guns & Roses, Korn en The Prodigy.
Meedoen? Beantwoord dan de volgende vraag:

Wat was de titel van de laatste film (voor End of Days) waarin Arnie meedeed?

Stuur je antwoord naar:

Power Unlimited
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam
O.v.v. End of Days

SHORTS

Ben jij een Lord Of The Boards, om met Guano Apes te spreken? Dan heb je veel aan de uitgebreide snowboard info op ***www.boardthworld.com***
Waar vind je de beste sneeuwspots, over de hele wereld? Hoe vind je de goede accomodatie, het beste junkfood restaurant en misschien zelfs een tijdelijk baantje in een snowboard-oord?
Het Board The World Team geeft je al deze info en meer. Er is een dagboek met gedetailleerde verslagen van boarders over de hele wereld, er is een webcam met aktiebeelden en er zijn resort reviews en enquêtes gehouden onder bezoekers van de site.
Wat is de favoriete snowboard plek ter wereld? Vooralsnog Noord-Amerika, maar Europa komt op een goede tweede plaats.
En wist je dat je in Japan ook vet kunt boarden?
Onder hints&tips staan handige weetjes voor de reizende boarder.
Leer bijvoorbeeld een paar woorden Japans -het team heeft vast de handigste woorden voor je op een rijtje gezet- of neem een longboard mee vanwege de heftige sneeuwval in Japan en let op: fastfood is hier niet goedkoop!





Het weer kan verrassend snel omslaan.

Rally Championship

Na heel wat mislukte pogingen krijgt Colin McCrae Rally eindelijk een echte concurrent. Wat zeg ik, Rally Championship Edition 2000 raast deze classic zelfs in volle vaart voorbij.

HUFTERIG GOED

Voordat ik jullie ga vertellen hoe mooi en goed deze rally-racer van Ubi Soft wel niet is, moet ik eerst een behoorlijk vervelende mededeling doen. Lezers die niet beschikken over een Pentium II 266 en een vette 3D kaart kunnen Rally Championship Edition 2000 namelijk niet spelen!

Ja, je leest het goed; de minimale systeemeisen van dit spel liggen bij, en laten we op safe spelen, een Pentium II 300 en dan heb je af en toe nog problemen. Op mijn Pentium II 333 met een Matrox G200 Millennium 3D kaart, moest ik bijvoorbeeld enkele opties in beeld (achteruitkijkspiegel, toerenteller, tijden van de concurrentie) uitschakelen om de framerate strak te houden. Pas bij een - hou je vast - Pentium III 500 met 128 Mb RAM werkgeheugen, draait RC E2000 echt soepel.

Oorzaak van deze hufterig hoge systeemeisen zijn de enorm gedetailleerde omgevingen in het spel. RC E2000 draait om het Mobil 1 British Rally Championship, dat bestaat uit zes rally's met bij elkaar 36 etappes, en al die 36 etappes zijn op de millimeter nauwkeurig in beeld gebracht: elke boom, struik, woning, hobbel, rots; kortom echt alles wat je in de echte rally onderweg tegenkomt, zit in het spel en wel precies op de juiste plaats.

En dat geldt niet alleen voor de route die je dient te rijden. Als je tijdens het racen de verkeerde afslag neemt, zul je merken dat ook daar alles klopt. Het moet echt een ongelofelijk karwei zijn geweest om al die informatie te vergaren en vervolgens in de game te verwerken. Alleen al daarvoor verdient developer Magnetic Field een dikke pluim.

Daarnaast heb je ook nog veel grafische details zoals stofwolken, fans die midden in de nacht een foto met behulp van een flitser maken, de mooie weerseffekten enz. Kortom, RC E2000 is bloedstollend mooi.

SLIPPEN EN SCHEUREN

De kracht van Colin McCrae Rally school vooral in de rijstijl van de wagens. Je kon ze allemaal met hoge snelheden door de bochten sleuren en dat slippen en sleuren maakt rally-racing nu juist zo uitdagend. RC E2000 kan zich kwa rijstijl zeker meten met CMR, op voorwaarde dat je met een stuurwiel en pedalen speelt, want het toetsenbord kan de snelle aktie van deze game niet aan.

Je kunt RC E2000 het beste vanuit de cockpit-view spelen. Ik had de wagens dan in ieder geval het beste onder controle. Bovendien ervaar je zo optimaal de snelheid die je tijdens het racen ontwikkelt. Het deed mij in ieder geval beseffen wat voor koele kikkers die rally-rijders moeten zijn. Zo'n boom staat echt opeens voor je neus.

MENTAAL GESLOOPT

Zoals eerder gezegd draait het bij RC E2000 allemaal om het Mobil 1 British Rally Championship. De zes rally's van dit kampioenschap zijn verspreid over het Verenigd Koninkrijk en kennen bij elkaar 36 etappes.

Het spel zelf kent vier verschillende gamemodes, die allemaal gebruik maken van deze etappes. Je kunt kiezen uit het Mobil 1 kampioenschap zelf, het A8 kampioenschap (dezelfde competitie maar dan met de wa-



gens uit de snelste A8-klasse), de Arcade (alle ritten uit het Mobil 1, maar nu van achter naar voren gereden) en de Time Trial (met Ghost Car). Lozers die beweren dat zes rally's voor al die modes wat aan de summiere kant is en het spel daardoor dus snel zal gaan vervelen, hebben het helemaal mis. Elke etappe duurt namelijk meer dan tien minuten en die lange duur maakt de gameplay enorm intens.
Waar je bij een Formule 1-spel al na een paar dagen spelen precies weet hoe het circuit er uitziet, daar kom je bij RC E2000 constant voor verrassingen te staan. Je racet echt tien, vijftien minuten op de toppen van je kunnen. Ik was in ieder geval na een paar uur racen mentaal helemaal gesloopt.

IN DE KREUKELS

RC 2000 kent geen instelbare moeilijkheidsgraad. Jij bent gewoon een van de honderd rijders die meedoen aan het kampioenschap. Na een dag rijden lukte me het om bij de eerste vijftig te eindigen. In mijn eigen klasse stond ik zelfs 12e van de 30.
Daarna wordt het echt lastig, het is plekje voor plekje vooruit krabbelen. Wil je bij de eerste tien eindigen dan mag je echt geen enkele fout maken en een fout is snel gemaakt op een circuit van dik tien minuten.
In de Arcade mode dien je de snellere wagens (A8-klasse) en nieuwe levels te verdienen. Je doet dit door na zes etappes op de eerste plek te staan. Het gaat er daarbij niet om de snelste tijd neer te zetten. Je start steeds als laatste en krijgt vervolgens zes etappes de tijd om iedereen in te halen. Dit inhalen is een welkome afwisseling op het tijdrijden in de Simulatie mode.
Slechts op één onderdeel moet RC E2000 het afleggen tegen Colin McCrae en dat is het sleutelen. Je kunt in RC E2000 weliswaar je auto afstellen en dat heeft ook invloed op je rijprestatie, maar het aantal mogelijkheden is beperkter.
Een leuk extraatje is wel dat jouw wagen, indien je hem te veel in de kreukels hebt gereden, mogelijkerwijs niet door de keuring komt. En dan is het exit kampioenschap.

KLEINE DINGETJES

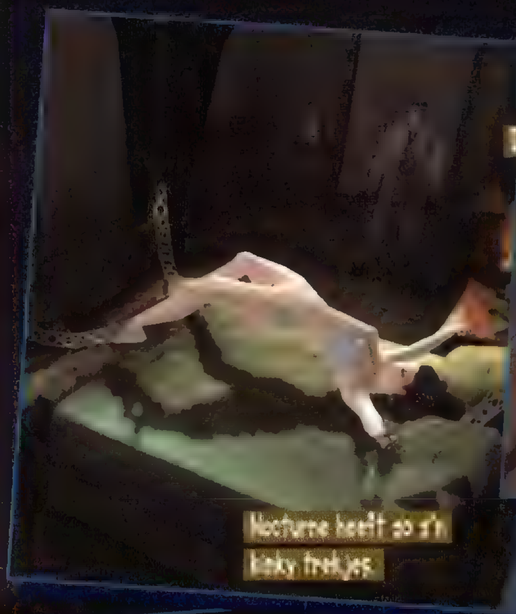
Kent dit spel dan ook nog minpunten? Ja, maar het gaat hier om kleine dingetjes. Zo zijn de laadtijden enorm lang. Alleen al bij het teruggaan naar het hoofdmenu, moet je een halve minuut wachten. Er bestaat ook geen optie om een race na een crash direkt opnieuw te rijden. Deze optie had ik in de Arcade mode wel verwacht. Nu moet de race helemaal vanuit het hoofdmenu opnieuw worden opgestart.
Al met al vind ik dat RC E2000 Colin McCrae Rally van de troon heeft gestoten en als ik kijk naar de eerste beelden van Colin McCrae Rally 2 dan zal developer Codemasters nog erg veel werk moeten verzetten, willen ze die troon weer terug kunnen pakken. Als dat maar geen uitstel gaat betekenen.

Power RAPPORT

+ Super realistisch

PC CD-ROM
Prijs ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Minimaal Pentium II 266, 32 Mb RAM, 3Dfx-videokaart, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95/98.
Fabrikant: Magnetic Fields Studios
Distributeur: Guillemot
Tel: 035-5288807

9³



Nocturne heeft zo z'n kinky trekjes.



Dubbele dosis.



Spookhouse: voor al uw zombies, weerwolven, vampieren en uit hun krachten gegroeide insekten.



Stranger schiet op nonchalante wijze.



Spugen verboden, schieten aanbevolen.

Nocturne is een van de meest creepy games die ik de afgelopen tijd heb gespeeld. En ik kan je één ding vertellen: weet waar je aan begint als je deze game in het donker gaat spelen...

MISVERSTAND

Eerst even een groot misverstand uit de weg ruimen. Op het Internet gonst het al maanden over Nocturne. Deze game, waarin je allerlei zombies, weerwolven en ander horrortuig moet afmaken, is geen, ik herhaal, geen shooter maar een horror action-adventure in de zuiverste zin van het woord.
Vele gamers lopen namelijk in allerlei on-line nieuwsgroepen te klagen dat de game te weinig aktie biedt. Regelrechte onzin want er zijn echt meer dan genoeg lelijkerds die je moet killen.
Maar Nocturne kent daarnaast een opbouwende en zeer spannende verhaallijn, zeer veel dialogen en tevens puzzel-, platform- en adventure elementen. Desalniettemin is deze game hardcore van de bovenste plank, alleen is het dus wel iets meer dan een knalfestijn.
Een andere irritatie die gonst op het Internet zijn de systeemeisen en daar heeft men gelijk in. Als je niet minstens een P II 300 hebt, begin er dan niet aan en zelfs met die configuratie moet je nog veel opties uitzetten. Het gaat allemaal pas echt een beetje lopen bij een P II 400 met een super 3D-kaart.

STRANGER IN THE NIGHT

In Nocturne spelen de gebeurtenissen zich af rond 1930. Jij speelt Stranger, een sinistere, ultra coole, gevoelloze topagent van het geheime genootschap Spookhouse.
Spookhouse is in het leven geroepen om alle bedreigende paranormale en onverklaarbare niet-menselijke wezens de kop in te drukken met bruut geweld. We hebben het hier dan over vampieren, weerwolven, aliens, zombies, geesten en meer van die horror shit. Stranger haat deze wezens en hij doet er alles voor om ze te killen.
Gekleed in een strak pak en een voortdurend wapperende lange grijze regenjas lijkt Stranger nog het meest op een kruising tussen Fox Mulder en Caleb uit Blood. Naast zijn coole kledij heeft Stranger ook nog erg strakke wapens die met name door de aiming optie een extra kick geven.
Twee rode beams schijnen uit je twee .45 guns, Stranger's meest gebruikte wapens.





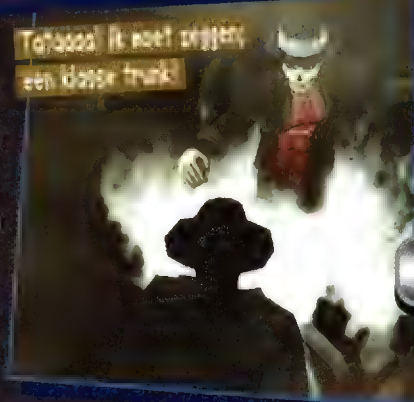


Hij kan twee enemies tegelijk neer knallen waardoor de game een hoog John Woo gehalte krijgt. Nice! Naast je twee 'standaard' guns heb je tommy guns, mitrailleurs, vlammenwerpers, shotguns en ook speciale wapens. Bij speciaal moet je denken aan zilveren kogels voor weerwolven, een geweer waar een straal licht uit schijnt (bijgenaamd 'The Sun Of God') tegen vampieren of een houten kruis. Maar Stranger is ook niet vies om een zombie of weerwolf met een bijl, schep of stuk hout neer te hakken.

GET YOUR ACT TOGETHER

Nocturne bestaat uit vijf verschillende Acts die weer onderverdeeld zijn in aparte delen. De Acts representeren allemaal een aparte missie.
Act I speelt zich af in Duitsland waar je met name tegen vampieren vecht in een huge kasteel, samen met een half-vampier als partner.
Act II is erg cool waarbij je naar een Western stadje afreist dat vol met zombies en weerwolven zit. Met name het onderdeel dat je op een rijdende trein bad guys moet killen is echt subliem gedaan.
Act III is een Al Capone setting in Chicago waarbij Capone zijn manschappen recyclet door ze als een soort Monsters van Frankenstein tot leven te wekken. Een stuk goedkoper dan steeds weer opnieuw mannen huren. Verwacht dus veel pakhuizen vol illegale praktijken, tommy guns , shoot outs en zombie bendes.
Act IV is nog het meest adventure-achtig waarbij Stranger in een House of Hell belandt in Frankrijk. Het huis is behekst en zit vol valstrikken, demonen en monsters en Stranger moet er levend uit zien te komen.
Act V is de epiloog, waarbij nog eens alles uit de kast wordt gehaald en tevens al wordt gezinspeeld op een sequel.





DONKER EN DUIVELS

Zoals je wel aan de screenshots kunt zien, is Nocturne donker, erg donker. Elke Act en onderdeel daarvan speelt zich dan ook enkel en alleen af in het donker of de schemer af.
De schaduwwerking die daarbij komt kijken, is schitterend uitgewerkt en van wezenlijk belang voor de creepy sfeer.
Natuurlijk weet je voortdurend dat er creeps en monsters achter deuren en bomen vandaan kunnen komen maar toch schrik je je steeds weer de pleuris.
Daarnaast is de afwisseling van de Acts en de gameplay die erbij komt kijken erg goed gebalanceerd. Het deed me heel erg denken aan de Alone In The Dark serie, alleen dan vele malen mooier.
Als je bijvoorbeeld een monster flink hebt lopen neerhakken en je hem in een plas bloed laat liggen, dan blijft het lijk en het bloed aanwezig. Kom je er vijf minuten later terug dan ligt de zooi er nog steeds. Loop je nu door de bloedplas heen dan zul je overal jouw voetsporen van bloed terugvinden, die de monsters kunnen gebruiken om jou te lokaliseren. En andersom kan jij dat ook gebruiken als er een zombie door een plas bloed heeft gewandeld.
Behalve alle moord en doodslag zit ook het adventure gedeelte van Nocturne goed in elkaar en blijft de storyline boeien en de creepy sfeer ijzersterk volgehouden.

RNE

Power RAPPORT

+ Fucking scary!
+ Stranger is de man
+ Weerwolven, vampieren, zombies en voodoo
- Belachelijk hoge systeemeisen

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Minimaal: Pentium II 233 MHz, 64 Mb RAM, 3D-Kaart, 500 Mb schijfruimte. Aanbevolen: P III 400, 1 Gb schijfruimte, 128 Mb RAM
Fabrikant: Terminal Reality/ G.O.D.
Distributeur: CD Contact Data
Tel:0032-32870911

Scary as hell en fonkelend mooi, als je tenminste een absurde bak van een PC hebt. Maar afgezien van die ronduit ziekelijk hoge systeemeisen waarbij de game pas echt lekker gaat spelen, is dit een prachtige en zenuwslopende game.
JAN

9⁰

meer werden gedwongen om een heleboel zaken te veranderen wilden ze ooit hoge cijfers voor hun spel gaan scoren. Huiswerk overdoen dus, en gezegd moet worden dat de heren er hard aan hebben getrokken en vrijwel alle minpuntjes hebben weten weg te poetsen.

BIJZONDER
Le Mans 24 Hours mag een unieke racegame genoemd worden, want centraal staat één race op één circuit. Oké, het is een lang circuit maar het is er maar één en dat is natuurlijk iets heel bijzonders.
Gelukkig hebben de makers begrepen dat, hoe goed uitgewerkt ook, een enkele race op een enkel circuit toch wat te weinig zou zijn om de verwende racegamer lang te boeien. Vandaar dat er nog wat extra opties aan het spel zijn toegevoegd die zeker het spelen waard zijn. Naast de Le Mans-race heb je de Arcade mode en de Championship mode. De Arcade mode is weer onderverdeeld in

LE MANS 24 H

Al begin '99 kregen we een versie van Le Mans 24 Hours te zien. Naar aanleiding van alle op- en aanmerkingen kreeg het spel 'een grote beurt' en nu is de complete game eindelijk af.

KRITIEK
Ja, dat was even schrikken voor de jongens van Eutechnix en Infogrames een klein jaar geleden. In plaats van juichkreten en schouderklopjes hadden de specialisten van de gamesbladen nogal wat kritiek op het spel. 'Heel nuttig commentaar', noemen de makers dit achteraf maar het betekende wel dat ze min of

Verschillende typen auto's tegen elkaar.

Koud he?

Even de concentratie verloren.

Op het rechte eind gaat het gas vol open.

Langzaam wordt het donker.

Die gaat dus niet even binnendoor komen.

Hoewel je wat brokjes ziet vliegen, lopen de wagens geen zichtbare schade op.

Je koplampen heb je hard nodig.

Challenge, Time Attack en Quick Race en de Challenge is weer onderverdeeld in drie verschillende cups. In de Championship werk je een soort raceseizoen af.
Op deze manier vallen er, buiten de 'grote race', dus nog heel wat wedstrijdjes af te werken.
In de Arcade mode is het meteen scheuren geblazen en gewoon zorgen dat je de race wint zodat je een nog vettere bolide onder je kont krijgt.
De wagens rijden heerlijk en dat geldt ook voor de bolides uit de Championship mode. Enige kritiekpunt zou kunnen zijn dat het totaal van zes circuits wat aan de magere kant is maar daar is wel een duidelijke reden voor: het Le Mans spektakel vreet werkelijk alle geheugenruimte van de PlayStation-chip kaal tot op het bot.

HISTORIE

De 24 uur van Le Mans is natuurlijk een begrip in de racewereld. De race die vanaf 1923 wordt gehouden is dan ook een heel bijzondere. Zo was er ooit de unieke 'Le Mans-start': alle auto's stonden op een rijtje en de coureurs enkele tientallen meters daar vandaan. Diegene die het eerst in z'n auto zat, kon starten en wegrijden. Ook het ergste autosport ongeluk vond op Le Mans plaats. In 1955 knalde een auto uit elkaar en het hele motorblok denderde als een bom het publiek in: 80 doden en de reden dat er bijvoorbeeld in Zwitserland nog steeds geen autoraces gehouden worden. Overigens wisten twee Nederlanders deze uitputtingsslag ooit te winnen, namelijk Gijs van Lennep (2x) en Jan Lammers.
Oké, genoeg mister Wiseguy gedoe, over tot de Le Mans-race op de PlayStation.

REALISME

Realisme, dat was het streven van de makers en daar zijn ze uitstekend in geslaagd. Het circuit en de wagens zien er goed uit maar vooral de opzet van de race is zeer dicht bij de real thing gehouden. Het is dus niet alleen scheuren geblazen; strategie speelt een zeer belangrijke rol. Ten eerste kun je een keuze maken uit verschillende teams en de daarbij behorende auto (testen dus), zeer belangrijk is de 'fuel strategy' (volle tanks betekent minder pitstops maar lagere topsnelheid), bandenkeuze (hoge snelheid, betere grip of slijtvastheid), downforce (meer grip of hogere topsnelheid) et cetera.
Ook dien je te beseffen dat je rijstijl van invloed is op het wel en wee van je auto. Je motor kan bij extreme belasting oververhit raken, te veel remmen houdt in dat je banden sneller slijten, met verse (dus koude) banden heb je minder grip, botsingen hebben invloed op je wagen (kan gerepareerd worden maar kost tijd).
Al met al heel wat om in je achterhoofd te houden als je aan de race begint.

24 UUR!?

Je had 't natuurlijk al verwacht en inderdaad kun je de Le Mans-race ook echt 24 uur lang laten duren. Het lijkt me gekkenwerk maar het kàn wel. Gelukkig is er ook de mogelijkheid voor een race over respectievelijk 12 minuten, 24 minuten of 2 uur.
Het aardige is dat je ook in de 12 minuten-race te maken krijgt met de vrij unieke feature dat je begint bij daglicht, vervolgens van schemer overgaat in de donkere nacht om vervolgens het ochtendgloren weer mee te maken en ik moet je zeggen dat valt niet mee.
Ik heb een aantal 24 minuten races gereden en ik kan me inmiddels heel goed voorstellen dat in het echt de meeste ongelukken tijdens het ochtendgloren plaatsvinden. Het zicht is zeer verraderlijk maar het moeilijkste is om constant je concentratie erbij te houden. Laat staan als je dat 2 uur moet volhouden om over de 24 uur maar niet te spreken. In het echt rijden de racers overigens ook geen 24 uur achter elkaar want een Le Mans-team bestaat altijd uit drie coureurs die elkaar aflossen.
Het racen zelf is een ware uitdaging, ongeacht de lengte waar je voor gekozen hebt. Het circuit kent vele scherpe bochten, de wagens hebben een top van over de 300 km/uur en er rijden maar liefst 15 tegenstanders mee die het je niet makkelijk maken.
Tel daarbij op de overgang van dag in nacht, de regen waar je mee te maken zult krijgen en, met name in de langere races, het taktische gedeelte en je zult begrijpen dat er ook voor de luie-stoel racer heel wat gevraagd wordt in deze fraai uitgewerkte monsterrace.
Als ik zo vrij mag zijn om toch een paar kleine minpuntjes aan te stippen, dan kom ik uit bij de cameraview. Deze is op drie manieren in te stellen waarbij ik een camera wat verder van de auto een beetje miste.
Verder vond ik de besturing wat aan de zware kant. Absoluut niet slecht maar misschien wel een tikkeltje te realistisch, en verder is het jammer dat de wagens geen zichtbare schade oplopen maar desondanks heb je met Le Mans 24 Hours een bijzondere en zeer volwassen racegame in handen.



Power RAPPORT

+ Ook twee andere Race modes
– Slechts één view in Two Player mode

PLAYSTATION
Prijs: ca ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Fabrikant: Eutechnix/Infogrames
Distributeur: Infogrames
Tel:040-2393555

Le Mans 24 Hours is een puike racegame geworden. Een aantal leuke races en kampioenschappen in de Arcade- en Championship mode en het ultieme werk in de moeder aller autoraces.

8,9

SEGA RALLY

Een van de meest gespeelde games uit de arcade-hallen is nu op PC uit: Sega Rally 2. Eens kijken of het thuis op de computer net zo leuk is als in de speelhal.



ARCADE CIRCUS

Ik mag mij zelf een enorme Sega Rally-fan noemen. Regelmatig reis ik per trein naar Zandvoort om daar in het Arcade Circus in de Sega Rally machine te stappen en er enkele rondjes over de tracks te scheuren. En het kan nog erger! Deze zomer heb ik namelijk zeker een kwart van mijn vakantietijd in Griekenland Sega Rally 2 gespeeld, en het regende buiten echt niet. Gewoon een kwestie van pure verslaving.
Je kunt dus wel begrijpen hoe groot mijn vreugde was toen ik de opdracht kreeg om de PC-versie van SR 2 te testen. Dat ging me effe een hoop pieken schelen. Sterker nog, ik zou er zelfs aan verdienen! Van je hobby je werk maken, hoe mooi kan het leven zijn!
De PC-versie van SR 2 is een regelrechte conversie van de arcade-game. En dat maakt dit spel vreemd genoeg eerder zwakker dan sterker.
Het is eigenlijk ook een ongelijke strijd. De machines in de arcade kennen een waanzinnige Force Feedback werking, het LCD-scherm is super groot en de muziek pompt uit de speakers. Daar steken je Force Feedback stuur, je 17 inch monitor en je boxen behoorlijk schraal tegen af. Wat dat betreft gaf het spelen van SR 2 op de PC mij dan ook hetzelfde gevoel als het bekijken van een videofilm die ik al eerder in de bioscoop had gezien. Het is toch minder heftig.
Hiermee wil ik niet zeggen dat SR 2 een matige game is, want dat zou de titel ernstig tekort doen. Ik durf zelfs te beweren dat een gamer die SR 2 nog nooit in de arcade-hal heeft gespeeld, zwaar uit zijn pan zal gaan van de aktie, want deze game biedt vrijwel alles wat een goede arcade racer moet bezitten. Ik wil alleen maar de SR 2-fans waarschuwen voor een al te grote teleurstelling. Want de kick is absoluut niet hetzelfde!

FLINK KALIBREREN

Oké, laten we de arcade-versie vergeten en de PC-versie van SR 2 eens grondig bekijken.
SR 2 is een arcade-racer in optima forma. Verwacht geen Colin McRae-achtig realisme en uren sleuteltijd, dit is gewoon racen, scheuren en slippen tot je er bij neervalt.
SR 2 bevat vier gamemodes. Je kunt Arcade-stijl rond raggen (de speelhal-versie), mee doen aan het 10 jarig kampioenschap (tien maal een kampioenschap winnen), tegen de tijd rijden of voor de Multiplayer mode kiezen (on-line of in split-screen Two Player mode).
Voorafgaand aan de race kies je een auto uit. In totaal zijn er negentien types in het spel verwerkt. Niet alle negentien wagens zijn meteen van het begin verkrijgbaar. Door races te winnen, maak je nieuwe auto's vrij, evenals nieuwe tracks.
Met de besturing van SR 2 had ik in het begin behoorlijk wat moeite. Waar ik bij Rally Championship 2000 meteen vanaf het begin lekker kon sturen, moest ik bij SR 2 flink kalibreren. Zonder dat kalibreren kun je sturen wat je wilt, maar gaat je auto vrijwel rechtdoor.
Over de Force Feedback was ik ook niet echt tevreden. Ik wil dit echter niet volledig op de game afschuiven. Ik heb namelijk een Microsoft Sidewinder Force Feedback Wheel en die staat bekend om zijn af en toe wat matige Force Feedback ondersteuning. In ieder geval was het geschud en gesleep bij Colin McRae en Rally Championship 2000 een stuk beter verzorgd.















KICKEN

Grafisch gezien is SR 2 meer dan oké. Het ziet er zelfs gelikter uit dan de arcade-versie. De wagens zijn strak afgewerkt en glimmen mooi en je ziet de coureurs ook echt zitten. De omgevingen zijn afwisselend en kleurrijk, maar halen het wat gedetailleerdheid niet bij de tracks van Rally Championship 2000. Het ziet er daar gewoon allemaal even net wat realistischer uit. De Replay mode is wel weer om te zoenen. Alhoewel je zelf weinig invloed hebt op de camerastandpunten en je de beelden ook niet kunt vertragen of vooruitspoelen, is het echt kicken om jezelf zo hard voorbij te zien scheuren.

SR 2 is absoluut geen makkelijke racer. Ik moest flink mijn best doen om de eerste arcade-ronde door te komen en ook het neerzetten van een razendsnelle tijd is zwoegen.

Elke circuit vraagt weer om een eigen rijstijl; op gravel heb je goed grip, terwijl de 'snowy track' een mega potje glibberen is.

Het sturen in SR 2 luistert echter iets minder nauw als bij Colin McRae en Rally Championship 2000. Zo haalde ik snellere tijden door een track vol gas en dus botsend af te leggen, in plaats van elke bocht netjes remmend in te glijden. In Colin McRae en Rally Championship 2000 zou een dergelijke rijstijl tot grote vertraging hebben geleid. Maar goed, SR 2 is een arcade-game en geen simulatie.

BROEKZAK

Iets wat me nu pas echt opviel, waren de korte tracks van SR 2. In de arcade-hal is drie à vier minuten vaak lang genoeg. Langer hou je het ook niet vol, aangezien je vaak flink met je vrienden zit te kletsen.

Op de PC haalt de geringe lengte van de tracks echter een hoop van de spanning weg.

Het overgrote deel van de tracks leg je binnen vier minuten af. Gevolg hiervan is dat je de tracks snel als je broekzak kent, en dat is bij rally-rijden eigenlijk niet de bedoeling. De tracks zijn in het echt bewust lang gehouden, zodat de coureur altijd voor onverwachte 'problemen' komt te staan. Een plotseling opduikende scherpe bocht, een flinke hobbel die onderschat wordt, enz. Deze spanning bestaat bij SR 2 niet en dat is jammer, want hierdoor zakt de adrenaline snel weg.

Het geluid is bij SR 2 uitstekend verzorgd. Persoonlijk vind ik de songs die achter de tracks van SR 2 staan de beste die ooit voor een arcade-racer zijn gemaakt. Helaas duwen ze wel het geluid van de motor en de aanwijzingen van de bijrijder naar de achtergrond.

Power RAPPORT

- + Fun, fun, fun
- − Besturing vereist flink kalibreren

PC CD-ROM

8,5

WAAROM ZOU JE EEN TROL PLETTEN?

Nou gewoon omdat het kan!!!

POWER

"Liefhebbers zullen rijkelijk smullen van dit overheerlijke Scandinavische banket!!!"

PC ZONE Aanrader

"Alsof de adem van Thor over je harde schijf raast"

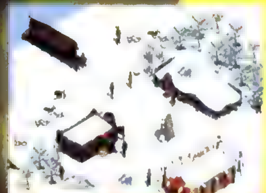




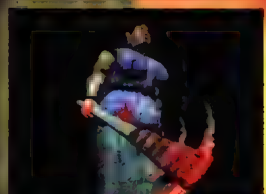
Pletten en geplet worden.



Magisch het



Wat komt er na de zomer?
Sneeuw, sneeuw en
nog eens sneeuw!!



Geavance…
Kunstmatige Int…



Oorlog voeren is geen must!

- Strategie/Resource Management • Geheel Nederlandstalig
- Platform PC CD Rom • Prachtige animatie • Levensechte natuur
- Overall soundtrack is samengesteld uit traditionele en moderne Keltische muziek • Real time 2D en 3D graphics • 60 Clan's, 7 rassen
- Drie zoom niveau's • Geavanceerde Kunstmatige Intelligentie

PRO distribution

Dixons je komt ogen en oren tekort.

Free Record Shop

ElectricCity

R&P ELECTRONIC MEDIA

Voor meer informatie: Telefoon 020 4535135, Telefax 020 4535133, E-mail info@prodistribution.nl, Internet www.gamessite.nl

Warhammer strategy-games kennen in de States een grote en in Europa een kleine, maar fanatieke aanhang. Echter, het niveau tussen de verschillende delen wisselt sterk. Hoe staat het met Rites Of War?

VERTROUWD

In WROW (Warhammer 40.000: Rites Of War) speel je de leider van de Eldar race van de Craftworld Lyanden. Je bevindt je op de planeet Davinuus waar je artefakten en grondstoffen tracht te vinden. Echter, de Tyranid Hive (je grootste vijand) is ook op de planeet en zit je behoorlijk [illegible]. [illegible] wordt dus [illegible] strategische zetten plaatsen en veel knokken, waarbij je verschillende legers kunt samenstellen.

De game maakt gebruik van de Panzer General II engine en ziet er goed en voor fans direkt vertrouwd uit. Voor gamers die niet vertrouwd zijn met de serie is er een overzichtelijke encyclopedie die alle units goed uitlegt.

Tot zover de basis, hoe staat het met de gameplay?

EASY

De gameplay van Rites Of War lijkt nog het meest op een combi van Panzer General II en die van Fantasy General. Maar waar Fantasy General zeer uitdagend en soms verdraaid lastig was, is WROW ronduit easy. Een hardcore Warhammer speler kan de game in een paar dagen uitspelen.

De campaign bestaat uit 24 missies die erg lineair zijn. Daarbij komt nog eens dat je nergens je eigen gevecht kunt uitkiezen; je wordt er als het ware steeds naar toe geloodst.

Je kunt ook maar één kant spelen. Als je toch de Tyranids wilt spelen, moet je een stand-alone scenario spelen, de (zeer makkelijke) editor gebruiken om je eigen scenario te vervaardigen of een multiplayer game opstarten.

Een tweede campaign voor de andere partij was logischer en leuker geweest. Bovendien heb je per beurt wel veertig zetten tot je beschikking (de game is turn-based) wat wel erg veel is.

GEEN SPANNING

Dat je zo veel beurten mag doen, waarbij je makkelijk de tegenpartij flinke schade toe kunt brengen en het gevecht dus al snel gewonnen is, gaat zonder meer ten koste van de spanning. Daarbij komt nog eens dat jouw experience level altijd hetzelfde zal zijn als dat van de tegenpartij. Als je dus alleen maar rookie units hebt in een bepaald level of scenario dan zal de tegenstander ook alleen maar [illegible] hebben. Het eventuele verlies van [illegible] getra[illegible] wordt hiermee [illegible] gedaan.

Wat ook een [illegible] weird is, is het gegeven dat je eigenlijk alleen maar aanvalsmissies hebt en dus nooit aan het verdedigen bent.

De multi-player opties zitten daarentegen een stuk verzorgder in elkaar en kunnen nog voor groepsfun zorgen, maar als stand-alone game klopt er niet veel van.

RAPPORT

- \+ [illegible]
- \+ Multiplayer zit goed in elkaar
- − Onlogische tegenstand
- − Missies lineair en eenzijdig

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,- Bfr. ca. 1990
Systeemeisen: Pentium 200 Mhz, 32 Mb RAM
Fabrikant: Dreamforge/ Games Workshop
Distributeur: Mindscape
Tel: 020-4953010

[illegible]

5⁸

Verdedig de brug tot je laatste snik!

WARHAMMER® 40,000
RITES OF WAR

THE BEAST IS BACK!









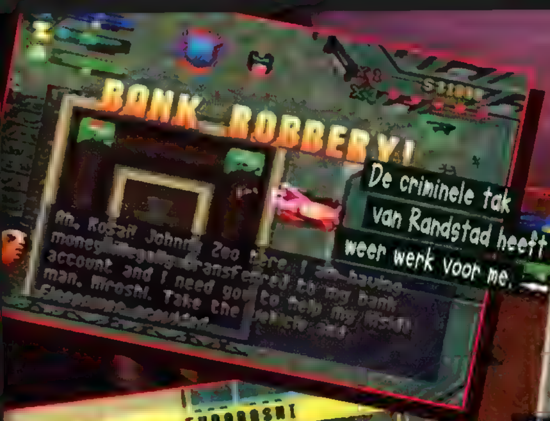


Hij is weer terug: de koning der apen, Donkey Kong! Samen met Diddy en drie nieuwe vrienden haalt hij weer de gekste apenstreken uit. Met nieuwe aaparaten zoals het heftige kokosnoot-geweer, erg handig in de vele mini-games voor 1 tot 4 spelers. Donkey Kong 64 heeft bovendien de mooiste beelden en de grootste levels die je ooit gezien hebt. Deze game is zó groot dat we er zelfs een gratis N64 geheugenuitbreiding bij leveren!

DONKEY KONG® 64







De criminele tak van Randstad heeft weer werk voor me.


Gedumpt door de cops.



Ook minder voor de hand liggende missies.

Je kon er op wachten; nadat er al eerder een uitbreiding was voor het oude GTA, is er dan nu een opvolger: GTA 2. More violence, more cars, more fun!

GTA 2

G.T.ALL GOOD

Aan mij viel bij de originele GTA al de eer te beurt het spel te mogen voorzien van een mening en nu wederom. Wat zijn de gamesgoden mij toch goed gezind. Destijds was ik zwaar onder de indruk van het simpele, maar zeer verslavende car-jack spelletje, dat overigens destijds naar mij werd gepaasd als een soort underdog titel.
Inmiddels is GTA een begrip geworden en zijn hele volksstammen bekend met het vervoeren van drugs door Miami en het plaatsen van bommen onder politieburo's in New York. Ook de missie-uitbreiding, GTA London, waarmee je je criminele loopbaan kon voortzetten in het Londen van de jaren 60, vond ik zeer de moeite waard.

GRAPHICS. T.A.

De enige kritiek die ik ooit heb gehoord over GTA was dat sommige gamers maar niet konden wennen aan de blokkerige graphics, die zo'n beetje overeen kwamen met die van een oude Atari ST computer.
Ik vond dat juist wel iets rauws hebben en het waren alleen de graphics die old-school waren, want de A.I. van GTA was toch wel van deze tijd.
Het lijkt wel als of de makers van GTA, Take 2 Interactive, dit ook snapten. De nieuwe GTA is namelijk kwa graphics niet echt veel veranderd ten opzichte van het origineel, maar verder op alle gebieden verbeterd.
Zo zijn er meer en snellere auto's, met nog specifiekere rij-eigenschappen. Je krijgt niet alleen te maken met snelle en langzame auto's, ze verschillen nu zelfs in acceleratie en stuurgedrag. Zo kun je rijden in een kever die verschrikkelijk langzaam optrekt maar wel weer extreem scherpe bochten kan nemen.

G. TERRITORIES. A.

In GTA 2 is de hele stad verdeeld in gang-territories. Je kan nu voor al die verschillende crimebosses tegelijkertijd werken! Toch moet je nu, in tegenstellingen tot deel 1, goed oppassen wie je neerknalt of welke auto je steelt. Als je namelijk een bendelid doodt, wordt het voor jou heel moeilijk om je gezicht te kunnen laten zien in die bepaalde buurt. In elke gang-buurt lopen namelijk allerlei gewapende gangbangers rond die meteen op je beginnen te knallen. Het is dus de kunst al die verschillende missies uit te voeren zonder dat je de andere gangs benadeelt. Boven aan het scherm zie je een soort van meter waaruit af te leiden is hoe je in de gratie ligt bij elke gang. Staat deze bij een bepaalde gang in de min; trek dan je kogelvrije vest maar aan!
Ook de cops zijn bruter geworden. Na je arrestatie word je zonder aarzeling uit een rijdende auto geflikkerd. Je bent ook kwetsbaarder bij aanrijdingen met andere auto's. Zo maakte ik het een keer mee dat ik na een arrestatie uit de copcar werd gesmeten en direkt werd overreden door een truck; talk about bad luck.

Power RAPPORT

- Meer!
- Sneller!
- Meedogenlozer!
- Moeilijker!

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Take 2 Interactive
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 0032-32870911

GTA 2 is als opvolger buitengewoon geslaagd. Alle dingen die tof waren in het origineel zijn nu nog toffer. Dus vond je GTA al dope, dan moet je deze hebben.
RUBEN

9⁰



Die klote cops ook altijd.
Dagelijkse kost.


Zie mij eens relaxed zitten.

Gelijktijdig met de première van de nieuwe Disney-kaskraker kwam ook de gelijknamige game uit, op PC en PlayStation. Ik kreeg de PSX-versie voor m'n kiezen.

STERREN-OORLOG

Voordat ik begin over Disney's Tarzan wil ik even wat kwijt over Star Wars – Episode I. Niet dat deze scifi-megaproduktie iets te maken heeft met de Tarzan film, maar tussen de regels door hebben ze toch iets gemeen.
De eerste drie Star Wars films waren in mijn ogen helemaal top. Vette aktie, dope verhalen, flexe effekten, wat wil je nog meer. Mede daarom ging ik (samen met Thomas) met hoge verwachtingen naar Tuschinski om op een van de beste schermen van Nederland de nieuwste creatie van filmgod George Lukas te aanschouwen.

GA FIETSEN!

Thomas heeft me er nog net van kunnen weerhouden om tijdens de pauze huiswaarts te fietsen want ik vond de film waardeloos. Oké, het oog werd gestreeld maar het verhaal deugde voor geen meter en ik irriteerde me mateloos aan die lang-orige Disney-fuck die zogenaamd grappig een hoofdrol in de film vervulde.
Dat eikeltje is volgens mij alleen in de film geschreven om broodtrommels, balpennen en schooltassen te verkopen. Het geld dat verdiend kan worden met merchandising vond George blijkbaar belangrijker dan het inlossen van de verwachtingen van ons fans.
En dat is precies waar ik bang voor was toen ik hoorde dat het spel Tarzan tegelijk zou worden gereleased met de film.

REAL MOVES

Mijn angst bleek al snel ongegrond. Edgar Rice Burroughs (schrijver van het eerste Tarzanboek) had er zeer waarschijnlijk geen rekening mee gehouden dat zijn creatie ooit een videogame zou voortbrengen, maar voor deze game zou hij zich zeker niet geschaamd hebben.
Zoals je van Disney kan verwachten, lijken de graphics van de game zo veel op de film als mogelijk. Bij de PC-versie lukt dat uitstekend, op de PSX is de kwaliteit natuurlijk een stukje minder.
Matt, één van de makers van de game, vertelde mij hoe het spel tot stand is gekomen en ik was onder de indruk. Om alle animaties van de jonge Tarzan realistisch te laten lijken, keken de animators niet alleen naar de bewegingen van echte apen, maar ze beeldden ze ook zelf uit. De studio leek wel een dierentuin. Het resultaat is dat zowel de jonge als de volwassen Tarzan zich uitermate realistisch beweegt.

APETROTS

Zoals ik al zei blijft de game trouw aan de film. In de veertien levels die Tarzan biedt, kom je alle belangrijke scènes uit de film tegen. Zo moet je proberen de zware en dodelijke poten van olifanten te ontwijken, glijd je als een ware surfdude over de takken van oerwoudbomen en moet je het opnemen tegen de bloeddorstige tijger Sabor. In sommige levels doe je dat niet als Tarzan, maar als zijn liefje Jane of als Terk, de aap-vriend van onze held.

KLEUTER KLASSE

Tarzan ziet er goed uit maar is, zoals de meeste Disney-games, vooral bedoeld voor de allerkleinsten. Verwacht dus geen verrassende obstakels of moeilijke vijanden, maar reis simpelweg in één richting tot je het einde van een level hebt bereikt.
Kwa look en feel lijkt de game een beetje op Pandemonium, maar dan een tikkie makkelijker, of zeg maargerust, een behoorlijke tik makkelijker. Doorgewinterde platformgamers zijn gewaarschuwd.

Power RAPPORT

- \+ Mooie ambiance
- \+ Tarzan groeit van kleuter tot held
- − Weinig verrassingen
- − Té makkelijk voor jou en mij

7 5













Dis

TAR

Het is wit en het slingert door het oerwoud? Antwoord: Tarzan in zijn nachthemd! Is de game van Disney's nieuwste film net zo flauw als bovenstaande bejaarde grap of valt er echt lol aan te beleven?

MERCHANDISE

Na iedere Disney film draait steevast de merchandise machine op volle toeren. En ook nu kun je weer Tarzan petjes, t-shirts, muziek CD's, action figures en zelfs het nagenoeg originele Tarzan lapje voor tussen je benen aanschaffen.
Ook vaste prik is inmiddels een gelijknamige game, waarbij opvalt dat men bij Disney over het algemeen de plat getreden paden betreedt in de vorm van kleurplatensoftware, een printstudio of een platformvariant. Zo ook met de game Tarzan; een platformgame in hart en nieren maar ditmaal toch met een aardige twist.

GEWELD!?

Op zich is Tarzan een standaard platformgame maar desondanks behoorlijk afwisselend en uitdagend. Er zijn drie verschillende moeilijkheidsgraden en met name het verzamelen van de juiste letters en foto's voor de bonuslevels is best tricky.
De levels in Tarzan zijn lekker gevarieerd waardoor je niet snel bored raakt met deze game. Het ene moment swing je van liaan tot liaan, dan word je weer achternagezeten door een horde olifanten, vervolgens zwem je in een rivier vol krokodillen of ben je op het land tigers aan het killen. Dat laatste voorbeeld, met een tikkie geweld dus, valt sowieso op in deze game. Ondanks de Disney policy (zoete, lieve games voor jonge kids) moet Tarzan soms met messen en speren beesten te lijf. Een andere optie is om met fruit te gaan smijten, maar de speren en messen zijn een stuk effektiever. Geloof het of niet maar voor Disney begrippen is dit vrij revolutionair. Wellicht zien we over tien jaar Disney's eerste shooter?

BOOMSTAM GLIJDEN

Een ander leuke feature is dat de camera-view per level anders is. Meestal zie je de aktie van opzij maar soms ook schuin van boven. Afwijkend is dat je met name tijdens het 'jungle-glijden', wanneer Tarzan over allerlei boomstammen en lianen speert (erg leuk!), de camera je van opzij én van achteren volgt; een beetje hetzelfde als bij Pandemonium.
Je speelt een aantal levels als de jonge Tarzan, een paar als de volwassen Tarzan en daarnaast nog een level als een van de apen uit de film en level als Jane.
Minder is het savesysteem dat je slechts toestaat op bepaalde plekken in het spel te saven. Heb je net drie vreselijk moeilijke jumps achter de rug, flikker je toch nog van die boomstam. Aargh! Kun je weer opnieuw beginnen.
Maar dat is in feite het enige in dit spel dat echt irritant is. Voor de rest is deze game een jungle waar ik me graag in bevind.

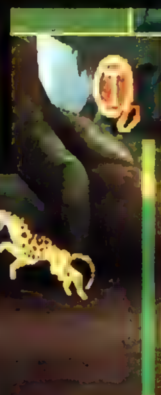
Power RAPPORT

+ Boomstam glijden
+ Verschillend camerastandpunt per level
+ Meerdere karakters speelbaar
− Save systeem zuigt

8,0













...SNEY'S ...ZAN

Jimmy White's 2 Cueball

Denk je aan Snooker dan denk je aan Jimmy White. Denk je aan Snookergames dan denk je natuurlijk aan Jimmy White's: Cueball. We kennen deze game al een tijdje van de PC maar nu is de koning van de snookergames ook beschikbaar voor de Dreamcast.

Power Rapport

- PC niveau
- Uitstekende gameplay
- Poolen, snookeren en nog veel meer
- Net echt

DREAMCAST
Prijs: ƒ 139,95 Bfr.ca. 2550
Fabrikant: Virgin
Distributeur: Anell Soft
Tel:0318-505484

Echte snooker en pool fans zullen weken zoet zijn met dit spel. Misschien niet al [illegible]

8,4

EEN SUITE

Jimmy White's Cueball 2 is niet zomaar een spel; het is eigenlijk een complete suite. Een suite? Ja, een verzameling games die allemaal iets met elkaar te maken hebben. Ik zal het uitleggen aan de hand van een voorbeeld.
Als je het spel opstart, kom je in een schitterende marmeren hal terecht met twee deuren. Eentje brengt je naar een Amerikaanse bar waar je je geluk kunt beproeven op een éénarmige bandiet en kunt luisteren naar een vrolijk deuntje uit de jukebox.
Geen enkele Amerikaanse bar is natuurlijk compleet zonder een arcadekast dus ook hier kun je een potje gamen met de old skool arcade classic Dropzone.
Leuk voor eventjes maar we komen voor de biljarttafel of eigenlijk moet ik zeggen de pooltafel want dat is wat ze in zo'n bar zouden doen: pool spelen. En dan zijn we gelijk beland bij het grote pluspunt van dit spel. Je hoeft geen snooker te spelen, je kan ook poolen! Dat is precies wat deze game voor mij leuk maakt want behalve die ene koude winteravond dat ik om drie uur 's nachts een keertje wezenloos naar een snookertoernooi op de BBC zat te staren, heb ik de ballen verstand van deze sport. Een potje pool daarentegen, daar kun je me voor uit mijn bed halen.

LEUK & AARDIG

Oké dit is natuurlijk allemaal leuk en aardig maar er is nóg een deur in die marmeren hal en die deur leidt naar een echte Engelse Pub en behalve een beetje bier drinken, een potje darts spelen en genieten van de authentieke Engelse sfeer, kun je er snooker spelen.
Deze keuze tussen een Engelse Pub en een Amerikaanse bar is leuk maar ondanks dat ik over het algemeen erg goed kan opschieten met Britten, zul je mij in deze game toch voornamelijk tegenkomen in de Amerikaanse bar.

MOOIE TIJD

Ik moet nog even iets kwijt over de mooie graphics en de prima speelbaarheid van deze game.
Het is duidelijk dat de makers hebben bewezen dat het geen enkel probleem is om een spel als dit te poorten naar een console zonder ook maar iets in te hoeven leveren kwa graphics en gameplay. Als meer developers besluiten om hun PC-titels zo te gaan overzetten dan belooft het nog een mooie tijd te worden voor Dreamcast bezitters.
Jimmy White's 2 was een prima spel op de PC en had daar eigenlijk als enige concurrent Virtual pool 2. Het is een compliment voor de Dreamcast dat het spel er op deze console ook zo geweldig uitziet en het is dan ook een game geworden waar iedere snooker- of pool fan weken zoet mee zal zijn. Alleen een echte pool/snookertafel is leuker.













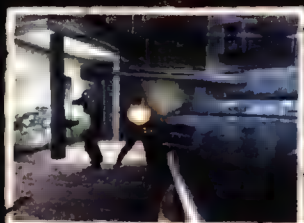


YOU DIE
YOU DIE
YOU LIVE
YOU DIE
YOU DIE

Your mission: execute hazardous rescues, evade Gestapo search parties, sabotage enemy U-boats and cripple the Nazi regime. With 12 authentic weapons at your disposal, you can shape history. Or become it.

Fight WWII on your playstation.







MEDAL OF HONOR

www.mohgame.com



DREAMWORKS INTERACTIVE

Abomination

The nemesis project

De makers van Cutthroats en Gansters: Organised Crime komen nu met een harde X-Com-achtige game vol kwijlende aliens en muterende, rottende mensen. Eet smakelijk.

We pakken 'm met z'n allen tegelijk.

Bel de Wegenwacht!

Een van de gore bosses uit Abomination.

Een beetje ranzig is het allemaal wel...

... en het wordt steeds ranziger.

Je weet af en toe niet waar je moet kijken.

Pas op achter je, voor je, naast je...

PLAAG

Abomination: The Nemesis Project is een action strategy game die het best te typeren valt als een combinatie tussen X-Com en Konami's ondergewaardeerde PlayStation game Project Overkill. Jij hebt de leiding over een team gespecialiseerde militairen in hun strijd tegen een buitenaardse kracht die bijna de hele aarde verwoest heeft door een even mysterieus als dodelijk virus te verspreiden. Het virus breidde zich in een sneltreinvaart uit over steden, landen en continenten. Mensen begonnen spontaan te bloeden en zaten binnen de kortste tijd onder de gezwellen. Slechts een paar overlevenden konden zich redden en houden zich schuil. En dan is er nog een groep van acht 'super mariniers die om onverklaarbare reden nog in leven zijn.

RANZIG & WEIRD

Je kunt je team (dat zich The Nemesis Project noemt) zelf samenstellen en voorzien van een shitload aan wapens (150 verschillende!) en ze kicken allemaal ass! Per missie kun je het team wijzigen en de juiste mariniers voor de juiste taken inzetten. Je zult steden, woestijnen, sneeuwvlakten in Siberië en echt compleet geschifte lokaties moeten onderzoeken om de uiteindelijke alien force achter deze puinhoop te vinden en te vernietigen.

Of dat nog niet genoeg is, is er ook nog een groep volgelingen die de plaag omarmd heeft. Deze geschifte sekte noemt de plaag BROOD en eert het. Gestoorde gasten dus, die je nog knap veel last zullen bezorgen. De omgevingen zien er echt ranzig uit en het wordt steeds smeriger: gemuteerde mensen, mechanisch-biologische tegenstanders, grote slobberige slijmerige aliens en overal gekrijs en geschreeuw. De coloured lightening effekten zijn schitterend maar de graphics zelf zijn een beetje weird. Ook vind ik het jammer dat alles nogal klein is vormgegeven.

MISSIES & SKILLS

De action is in real-time maar je kunt wel pauzeren om de missie-orders aan te passen. Het spel heeft een missiegenerator die voortdurend nieuwe missies aan kan maken die telkens een tikkeltje anders zijn. Volgens de doos meer dan een miljoen!

Naast het 'schiet, braad, elektrocuteer, vernietig, hak en knal de aliens omver' gehalte dat in iedere missie zit, krijg je heel wat gevarieerde goals en subgoals voor je kiezen. Zo zijn er opdrachten als het redden van survivors, een kernbom ontmantelen, een lab veiligstellen, sekteleden uitschakelen, nieuwe wapens stelen en ga zo maar door.

Leuk is dat ieder Nemesis teamlid een speciale skill heeft. Zo kan Viper the Sniper met ieder wapen uitstekend overweg en hij kan van heel ver schieten. Savage is weer enorm sterk en kan door deuren heen rammen en bommen en granaten verder weg gooien dan andere teamleden. Dit maakt de game en het samenstellen van je team lekker uitdagend.

RAPPORT

+ Missiegenerator levert oneindig veel missies
+ Speel via e-mail tot acht personen
+ Strakke sound
− Beetje knullige en weirde graphics

PC CD-ROM

Prijs: f [illegible] Bfr.ca. [illegible]
Systeemeisen: Pentium 166, 32 Mb RAM.
Fabrikant: Hothouse Creations/ Eidos
Distributeur: [illegible]
Tel:0318-[illegible]

[illegible]

8²

HALF-

OPPOSING

Zitten velen al weer stiekem te hopen op een Half-Life 2, ondertussen is er Half-Life: Opposing Force. Een add-on die heel wat meer te bieden heeft dan een handjevol extra missies.

MEER VAN HETZELFDE

De meeste add-ons bestaan uit niet veel meer dan wat extra levels die nog niet af waren toen de originele game uitkwam, of bewust werden achtergehouden voor extra cash. Veel nieuwe dingen zie je meestal niet want als een spel retevet was, wil de gamer graag meer van hetzelfde. Gooi er een paar nieuwe wapens bij, verzin een of twee nieuwe monsters, kopieer een paar maps en verander die een beetje en klaar is Clara! Zelden is een add-on een hele nieuwe game.

Maar toen de eerste berichten over een add-on voor Half-Life binnen kwamen druppelen, werden we hier op de redaktie opeens een stuk nieuwsgieriger. Het alom geroemde Half-Life werd niet voor niets Game Of The Year - 1998. En ook in '99 is er nog geen game in dit genre die deze geweldige creatie van Valve heeft kunnen overtreffen.

Bij Half-Life: Opposing Force is echter sprake van een wel heel originele invalshoek. Valve had (en heeft) het te druk met Team Fortress 2 en benaderde de mannen van Gearbox en die kwamen met iets heel moois voor de dag.

AARDIGE DRAAI

Half-Life: Opposing Force speelt zich namelijk precies op dezelfde plaats en tijd af als het originele spel: het Black Mesa Complex waar een experiment vreselijk fout is gegaan. Alleen, nu speel jij alles door de ogen van een Commando die samen met een team al het bewijs van deze ramp moet 'laten verdwijnen'.

Weet je nog dat je in Half-Life als Gordon opeens op allemaal Commando's stuitte? In plaats van te helpen, werden alle wetenschappers en overlevenden vermoord om al het bewijs van de mislukking in de doofpot te stoppen. Ook Gordon moest rennen voor zijn leven want de Commando's maakten geen uitzonderingen.

Nu speel jij dus opeens zo'n Commando en dat geeft een hele aardige draai aan het Half-Life concept.

DRILL-INSTRUCTOR

Als Commando, genaamd Adrian zul je dus soms op dezelfde plekken komen waar je eerder als Gordon ook in het originele spel bent gekomen. Sterker, je zult Gordon af en toe tegenkomen of langs zien rennen. Dit geeft een heel raar déjà vu gevoel dat tegelijkertijd erg opwindend is. Daarnaast kom je ook op plaatsen en lokaties die je als Gordon niet hebt gezien, of waar je niet bij kon komen.

Net als in het origineel is er nu ook een training course waarbij een Drill-instructor je door de handelingen heen blaft. Deze brulboei is letterlijk een kopie uit de film Full Metal Jacket. Erg grappig.

Als Commando heb je namelijk een aantal nieuwe moves die je je eigen moet maken. Denk hierbij aan het klimmen van touwen, van platform naar platform slingeren en het bedienen van de radio. Daarnaast heb je natuurlijk flink wat vette wapens waaronder een aantal alien types.

BARNACLE GUN

Een van de wapens die je als Adrian kunt krijgen, verdient speciale aandacht: de Barnacle Gun, een weird maar uiterst effektief wapen. De Barnacle was in het originele Half-Life dat vervelende alien wezen dat boven op een plafond zat geplakt met lange, naar beneden hangende, tentakels. Liep je er nietsvermoedend onderdoor dan kon het beest je grijpen en je als lunchpakketje gebruiken.

Adrian kan zo'n Barnacle gebruiken als haak met touw. Hij schiet de bek naar een muur en trekt zich er vervolgens met behulp van de Barnacle Gun naar toe. Erg handig om ravijnen of grote gapende spelonken mee over te steken. Daarnaast is het ook nog eens een bruut wapen. Als je de mond op een tegenstanders richt en afschiet, dan wordt diens hoofd een broodje tartaar zonder brood.

TEAMSPIRIT

Het zal al snel blijken dat jij alias Adrian een minder harde knaap bent dan de meesten van je collega's. Jij hebt niet altijd de behoefte om alle guards en wetenschappers te killen.

Sommige andere Commando's kunnen je af en toe helpen: een Medic kan je een prik geven om je wonden te helen en een Mechanic kan deuren voor je open branden. Samen met je teammaten zal je ook tegenover een nieuw alien ras komen te staan, beter bekend als ras X, en daar zitten een aantal flinke klootzakken tussen.

De aliens zijn een stuk slimmer en werken soms in teamverband, net als jij. Het is daarbij heel leuk om te zien hoe je een 'area cleared' met je mede Commando's. Rennen, bukken ,schieten, dekking geven, granaatje gooien, het is net of je zelf in een aktiefilm meedoet. Heel erg dope!

Een sterk punt van Half-Life was het online gedeelte en dan met name de gratis op te halen Team Fortress Classic waar de Half-Life engine en het team-online vechten hand in hand gingen. Ook bij de add-on zit een aantal online maps die weer door hele volkstammen gespeeld gaan worden.

Naast 'free for all' en teamplay maps zijn er ook varianten op de bekende Deathmatch mode die weer hoge ogen zullen scoren!







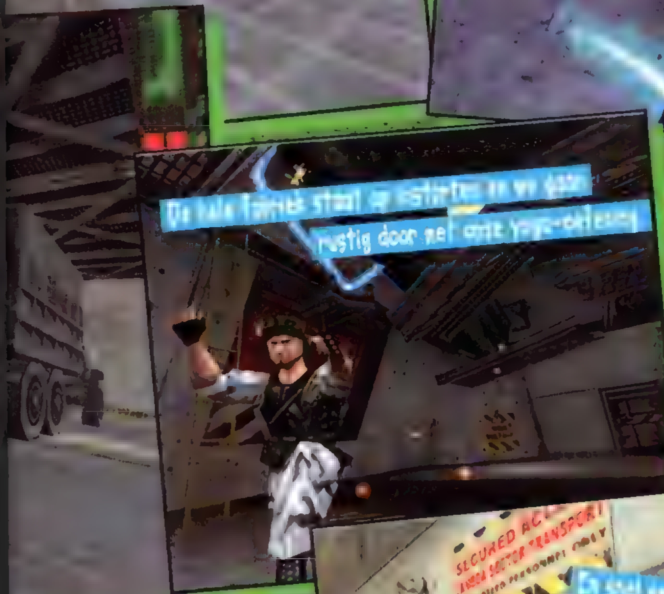
LIFE

FORCE















Power RAPPORT

- Veertig nieuwe single-player area's
- Déjà vu gevoel en toch andere gameplay

8.8

JADE COCO

"Spinning Cocoons yields our daily bread. Prayer brings purification. These are the laws for living in harmony with the forest." Deze esoterische quote lijkt zo te zijn gegrepen uit het manifest van de eerste de beste Chinese bomensekte. Het gaat hier echter om het motto van Jade Cocoon, een omvangrijke RPG waarmee Crave Entertainment hoge ogen wil gaan gooien.

DE CON CURRENT

In deze maanden van Final Fantasy VIII-mania is de release van een nieuwe RPG-titel gewaagd. Het getuigt natuurlijk wel van een hoop geloof in eigen kunnen en alleen al daarom verdienen Crave en Genki een plusje. Het gevaar van zo'n aktie is echter dat een titel, hoe goed het spel dan ook mag zijn, volkomen wordt ondergesneeuwd door de marketingoorlog die Columbia Tristar heeft gevoerd ten aanzien van FF VIII. Het zou niet de eerste keer zijn. Daarom besteden we deze maand uitvoerig aandacht aan Jade Cocoon. Want de boyz & girlz van de Power Unlimited hebben eigenlijk maar een hekel aan één ding en dat is onrechtvaardigheid. Aan de andere kant moeten we nog maar eens zien of Jade Cocoon zoveel aandacht verdient.

COCOON MASTER

Het verhaal van Jade Cocoon begint uiteraard weer eens bij een jonge jongen (Levant) die in de steek is gelaten door zijn vader (Riketz). Deze man was ooit de Cocoon Master van het dorpje Syrus in een tijd dat ieder dorp zijn eigen meester had.
Deze Cocoon Master zorgden er als jager en handelaar namelijk voor dat de mensen in harmonie konden blijven leven met de monsters die in de bossen ronddwaalden.
Maar inmiddels is de Cocoon Master van Syrus al jaren geleden verdwenen en zijn de Minions uit de bossen ook nog eens in de aanval overgegaan. Om de strijd met deze bosbewoners alsnog aan te kunnen gaan, wordt Levant in de voetsporen van zijn vader benoemd tot Cocoon Master in opleiding. Hij moet de dorpelingen redden van de slaapvloek die de Omnibubu, broeders van de Minion, over hen heeft uitgeroepen.
Levant staat aan het begin van een lange quest die hem een hoop zal leren en een hoop littekens zal kosten. En wie weet, misschien vindt hij zijn vader Riketz wel weer terug? Dat zou toch mooi zijn nietwaar (snif).

EXPERIENCE

Getrouwd met zijn jeugdliefde Mahbu (Cocoon Masters mogen niet als vrijgezel door het leven) en voorzien van een flinke dosis goede raad en adviezen van zijn moeder Phio en de shamaan Garai trekt Levant vervolgens de bossen in.
Zoals in bijna elke RPG, is Jade Cocoon een spel waarbij ervaring verdiend moet worden en waarbij deze experience-points alleen verzameld kunnen worden door het overwinnen van de tegenstanders. Maar zijn het eigenlijk wel tegenstanders waar Levant zijn dolken en zwaarden op botviert? Hij heeft deze Minions namelijk net zo hard nodig als dat zij erop uit zijn om de fragiele jonge nek van hem om te draaien. Begrijp je het nog een beetje?

SPINNING = GELD

Een belangrijk spelonderdeel in Jade Cocoon is het jagen, verzamelen en verhandelen van de Minions. De beesten die Levant in de bossen tegenkomt en verslaat, mogen namelijk niet afgemaakt worden maar moeten levend worden gevangen. Hij slaat deze nog ademende en bebloede karkassen op in zijn cocoons om ze vervolgens te verhandelen in het dorp. Zo komt de jonge meester aan zijn geld om nieuwe wapens bij de smid te kopen en belangrijke kruiden en drankjes te halen bij de drogist, waarna hij nog meer Minions kan verwonden en nog meer geld kan verdienen. Nou, nou, het is met het wereldje wel.
Dit proces wordt in Jade Cocoon aangeduid met spinning. Van de gevangen Minions blijft namelijk niets meer over dan een mooi klosje zijde.

Ik zeg wel eens vaker wat poppie.

Effe droogoefenen.

Trek in een hete bal?

Zo zie je er ook uit, oliebol.

Gegroet Levant, zal ik je eens wat laten zien?

Knap he?



Ziet er indrukwekkend uit meisje, maar wat hebben we d'r aan?

MERGING = KRACHT

Het samenvoegen (= merging) van Minions is weer een ander verhaal. Uit de gevangen monsters die Levant meeneemt naar het dorp, kan hij door zijn nieuwbakken vrouw Mahbu drie partners laten maken. Deze zullen hem dan in de strijd tegen de andere Minions bijstaan.
Dit samenvoegproces heeft tot doel dat de sterke kanten van twee verschillende Minions gecombineerd in het uiteindelijke resultaat een nog sterkere Minion oplevert. Ik denk dat het met de kracht van deze kloonprodukten overigens wel meevalt, aangezien het uiterlijk van deze misbaksels al genoeg angst aanjaagt. Denk maar eens na over het eindprodukt van een wesp in combinatie met een wrattenzwijn. Daar kan zelfs Sugar Lee Hooper niet tegenop.

GRAFISCH HOOGSTANDJE

De grootste kracht van Jade Cocoon schuilt in de graphics. De pre-rendered achtergronden zien er prachtig uit en vooral de bossen zijn van een ongekende schoonheid. Ieder bospad is weer anders en achter elke boom gaat weer een verrassende wereld schuil.
Daarnaast worden de hoofdrolspelers zelf ook fantastisch in beeld gebracht. In gedetailleerde 3D animaties bewegen Levant, Mahbu, Garai en alle andere dorpsbewoners zich door de bossen en het dorp. Om van te smullen zo fijn. Maar het mooiste moment is toch iedere keer dat Levant een Forest Minion vangt door het bespelen van zijn fluit. Daar is helemaal niets mis mee.

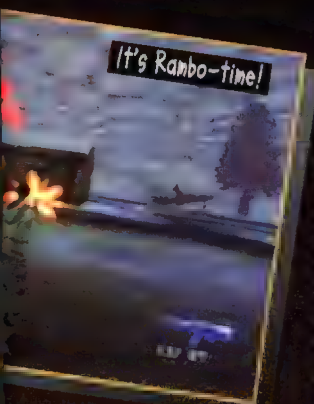
JAMMER

Het grote nadeel van Jade Cocoon is de herhaling. Alle handelingen die in Beetle Forest nog leuk lijken, worden in Dragonfly Forest wel erg voorspelbaar en in Spider Forest domweg vervelend. Collecting, spinning, merging, over & over again, blablabla... Zelfs vrouwlief Mahbu krijgt het op een gegeven moment zwaar als ze tegen Levant zegt: "Ik word wel een beetje moe van al dat purifyen van die Minions..." Waarmee een vrouw zoveel wil zeggen als: "Rot toch een keer op met die klote monsters, ik heb nu geen zin meer, en vanavond heb ik hoofdpijn..."
Ik denk dat Levant uit verveling graag wat Minions gewoon zou willen afmaken als ze niet zo belangrijk zouden zijn voor z'n portemonnee, en daarbij is een Cocoon Master nu eenmaal aan bepaalde saaie regels gebonden. Levant zal zijn vader wel dankbaar zijn als hij hem nog eens een keer tegenkomt. Not!



He's back! De name is Bond, James Bond. Na Goldeneye op de N64, keert onze secret agent terug in Tomorrow Never Dies op de PlayStation in een 3D action-adventure game.

TOMORROW



VERVOLG?

Iedereen die verwacht dat Tomorrow Never Dies (TND) kwa gameplay vrijwel identiek is aan Goldeneye zal bedrogen uitkomen. Waar de N64 Bond een first person view had, speel je TND vanuit een third person view en dat is toch andere koek. Wel moet je ook in TND de verschillende missies volbrengen door schieten, zoeken en het gebruiken van allerlei technische snufjes, maar kwa gameplay is het beter te vergelijken met Syphon Filter dan met Goldeneye.
Aangezien Goldeneye ook nog eens alleen op de N64 is uitgebracht en TND een PSX-spel is en TND veel meer uiteenlopende spelelementen te bieden heeft, zijn beide Bond-spellen te verschillend om naast elkaar te zetten.

STOP DE PERSEN

Helaas is het verhaal van het spel niet geheel gelijk aan de film. Dat vind ik als filmfreak wel jammer, maar het doet verder niks af aan het spel. Mocht je de film dus niet gezien hebben dan begin je niet met een achterstand. In grote lijnen klopt het verhaal wel, maar hier en daar hebben ze er een flinke twist aan gegeven.
Waar het zowel in de film als in het spel om gaat, is dat Elliot Carver, mediamagnaat en eigenaar van de krant "Tomorrow" er alles aan doet om als eerste het nieuws te hebben. Desnoods moet hij dit nieuws zelf creëren. Not very nice dus. Vooral niet als Elliot Carver een oorlog probeert te starten tussen China en Engeland om z'n krant van hot news te voorzien. Jij als Bond, James Bond, gaat daar natuurlijk een gunnetje voor steken.

SOEPEL

Het spel gaat in de computer en het licht van de PlayStation springt op groen. Nadat ik word overdonderd door een gigantische gave intro met spectaculaire Bond-muziek en echte filmbeelden, kan ik mij gaan richten op het spel.
Als eerste moet je kiezen of je voor het niveau "agent" of "007" gaat. Met "agent" zal de echte gamer niet al te veel moeite moeten hebben. In deze mode kun je bijvoorbeeld blind op je tegenstanders afstormen om ze neer te knallen.
Wil je dit spel echt uitspelen zul je uiteindelijk toch aan die "007" moeten beginnen en dat gaat wel een stukkie verder dan alleen maar blind schieten. Welgemikte schoten zijn vaak noodzakelijk om het einde van een level te kunnen halen.
M., de vrouwelijke baas van Bond, vertelt je precies wat je eerste missie is. Je start met je PK9 met demper en gelijk knal je in de aktie.
Na het uitschakelen van je eerste bad-guy, wordt je wapenarsenaal al uitgebreid met een Assault Riffle. Als je over een rumble joypad beschikt, zul je 'm regelmatig in je vingers voelen brommen van genot.
De gameplay van dit spel loopt ongelofelijk soepel en elke knop op je joypad heeft een logische funktie. Je kan onder andere bukken, rollen, aimen (crosshair) en zijwaarts rennen.
Een hele toffe gadget is de auto-lock knop. Je bent bijvoorbeeld net lekker bezig om voor de lol een vloeistoftank op te blazen en ineens staat iemand achter je op je te schieten. Gewoon een keer op die auto-knop drukken en je draait je om terwijl je gun automatisch richt op de gluiperd achter je en nonchalant schiet je die bastard naar z'n overgrootouders.
Al vanaf het begin loop je soepeltjes door het veld heen om mensen neer te knallen en objekten te vinden. Naarmate je verder in spel komt, zul je regelmatig beloond worden met meer filmbeelden en coolere wapens. Bazooka's, vol automatische handgeweren en een sniper-rifle behoren onder andere tot dit arsenaal. Ook de dope soundtrack van Sheryl Crow is verwerkt in de game en nodigt uit de boxen vol open te zetten.

SCHIETEN, SKIËN, RACEN

De afwisseling in dit spel is erg groot. Zit je het ene moment nog met bonkend hard je sniper-riffle te richten op het hoofd van een link uitziend figuur, vijf minuten later glijd je als een volleerd skiër van een besneeuwde helling.
Het skiën komt meerdere keren terug in het spel. Geheel ongewapend moet je andere skiërs van hun latten zien af te rammen (Road Rash style). Naast het feit dat je wat mensen moet laten sneeuwhappen, moet je ook bomen, rotsen en afgronden zien te ontwijken. Genoeg om je mee bezig te houden tijdens je skipartij.
Ook het scheuren in je BMW wordt je niet onthouden in dit spel. Gewapend tot op de bumper met raketten en volautomatische geweren beland je in menige vette achtervolging. Het scheuren in dit Beierse karretje gaat heel soepel.
In deze 'Race mode' moet je een achttal auto's aan flarden schieten en die halen natuurlijk alles uit de kast om dit te voorkomen. Ze schieten terug en gooien mijnen onder je auto.
Ook mag je zelfs even in een straaljager zitten (die helaas de grond niet verlaat) om de omgeving aan flarden te knallen.
Het is je vermoedelijk al duidelijk dat TND zeer veel afwisseling biedt. Maar er is meer: missies als opsporen van een communicatieschotel, fotograferen van wapens, infiltreren in een drukkerij en het uitschakelen van een van de handlangers van Elliot Carver zorgen voor nog meer extra spanning en variatie.
Daarnaast kun je naast James ook secret agent Wai Lin uit China door een level heen loodsen. De besturing van Wai Lin werkt precies hetzelfde als die van James dus daar hoef je niet aan te wennen.

YIPIKAYEE

Grafisch is dit spel redelijk strak en de stemmen in het spel lijken heel erg goed op die van de personages uit de film, waardoor je echt het idee hebt dat je met Bond aan het spelen bent.
Ook het geluid is erg goed; zowel de achtergrondmuziek als de sound effects zijn zonder meer top. Echte Bond-muziekjes en heavy gun geluiden maken dat je je helemaal onderdeel van het spel voelt. Vooral als je in mano o mano gevechten verwikkeld bent, is de muziek rete-spannend.
Als laatste noem ik nog de optie dat je alle cut-scenes kan terugzien wanneer je maar wilt. Al met al kan je wel stellen dat deze Bond game zeer geslaagd is, maar dat had je denk ik al begrepen.
Yipikayee, Bond is back.

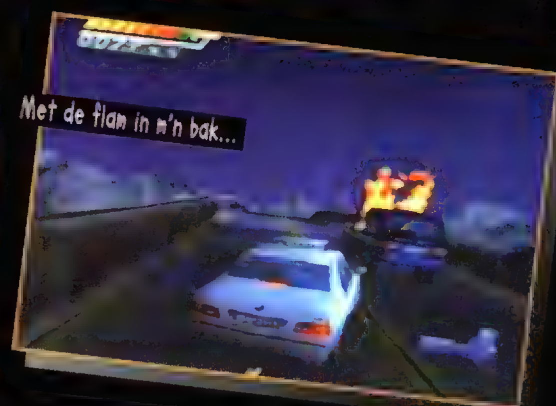
Power RAPPORT

+ [illegible]
+ [illegible]
+ [illegible]
− [illegible]

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bf.ca. 2350
Fabrikant: Black Ops
Distributeur: Electronic Arts
Tel:00800-9405555

Tomorrow [illegible] Dies is een spel met veel afwisseling en [illegible] wapens. Heerlijk knallen maar ook precise is [illegible] vereist. Be cool, [illegible] Bond.
JOT

90



NEVER DIES

Flanker 2.0

Ondanks een uitstekende gameplay crashte SSI's Flanker 1.0 zwaar. De fans van action flightsims trokken de matige 2D-graphics namelijk niet. Heeft SSI van deze fout geleerd?

FIJNE EXPLOSIES

Het antwoord op de vraag uit de intro verklap ik maar meteen: Ja! Flanker 2.0 is in 3D uitgevoerd en niet zo'n klein beetje ook. Alle vlieg-, voer- en vaartuigen zijn volledig gerenderd en hebben allemaal verschillende kleuren gekregen. Verder wemelt de omgeving van de 3D-huizen en gebouwen en de explosies en lichteffekten zijn adembenemend.
Als je in het gelukkige bezit bent van een Pentium II 300, mag je dit alles zelfs aanschouwen in een resolutie van 1024 x 768 (ook in de software mode) en dat ziet er fijn uit hoor.
Grafisch gezien heeft SSI dus aangehaakt bij toppers als Falcon 4.0, Mig Alley en F-22 Lightning III maar hoe zit het met de gameplay?

SCHEEL ZIEN

Flanker 2.0 is [illegible] combat flightsim in de ware zin des woords. Je zult in deze game moeten schieten en bombarderen tot je scheel ziet. Zowel in de missies (opgedeeld in Air to air, Air to ground, Air to ship, Head tot head en Mystery) als in de campagne kun je in zowel de lucht, als op de grond en op zee, [illegible] tegenstand verwachten: F-16's, F-22's, kruisers, tanks, SAM-installaties; it's all there.
In de campagne, met de funny naam 'from hotdogs to borscht', krijg je een stuk of vijftig missies voor je kiezen. Het verloop is semi-dynamisch; dat wil zeggen dat het spel weliswaar een script volgt, maar dat de uitkomst van een missie duidelijk zijn uitwerking heeft op het vervolg. Dit heeft tot gevolg dat de campagne dus meerdere keren te spelen is.
Flanker 2.0 heeft sowieso een lange houdbaarheidsdatum, aangezien het spel ook nog een prima editor en een goede internet-ondersteuning kent.

THE HARD WAY

De besturing is altijd cruciaal bij een flightsim. Kun je snel aan de slag of moet je eerst een pilotenopleiding gaan volgen? Ik moest het allemaal weer de hard way uitvinden, aangezien er nog geen handleiding bij het spel zat en dat is erg frustrerend.
Voorbeeldje, tijdens een missie werd ik geraakt en spatte uiteen. Kan gebeuren. Het spel schakelde na de explosie ogenblikkelijk over naar een close up van de basterd die me geraakt had. Heb ik ook geen bezwaar tegen, hij is nou eenmaal de winnaar en mag daar best even van genieten. Na een paar seconden had ik het echter gehad met die knaap en wilde uit de missie stappen. Ra ra, hoe doe je dat? Nou, niet met de Escape knop, kan ik je vertellen. Maar welke dan? Bleek het om de control plus Q toets te gaan. Dat verzin je toch niet! Voordat ik dat doorhad, heb ik dus talloze malen control + alt + delete moeten gebruiken. Bah!
Het feit dat ik die noodgreep vaak heb moeten toepassen, geeft goed aan dat Flanker 2.0 niet eenvoudig is. Een vliegtuig besturen is nog niet zo'n probleem, de kisten liggen zeker met een flightstick goed in de hand. Het knallen en bombarderen is echter lastig. Flanker 2.0 is mijlen verwijderd van arcade-games. Om bijvoorbeeld een raketinstallatie uit te schakelen, moet je echt met je radar op dat ding inloggen en vervolgens diverse figuurtjes op je HUD-display op de juiste plek zetten. Zonder deze akties schi[illegible]

Bepakt en bezakt.

Ik zei nog: geen spiritus op de barbecue.

Jet-aerobics

Russisch eitje.

Staar, waar heeft dit ook nut?

Spit, we hebben besloten uit elkaar te gaan.

Even de boel uitchecken hier.

Power RAPPORT

PC CD-ROM

85

ARMORED FIST 3

Novalogic behoort tot mijn favoriete developers. Ik heb me de afgelopen tijd helemaal lens geknald met hun Delta Force en F-22 Lightning III en was dan ook zeer benieuwd naar Armored Fist 3.

DELTA FIST?

Toen het hoofdmenu van Armored Fist 3 op mijn beeldscherm verscheen, kreeg ik een vette déjà vu ervaring. Het is namelijk precies hetzelfde hoofdmenu als Delta Force: zelfde opbouw, zelfde lettertekens, zelfde buttons, enz.
Dit déjà vu gevoel werd alleen maar groter toen ik de eerste missie opstartte. Liep ik toch in hetzelfde landschap als bij Delta Foce! Dezelfde bergen, dezelfde palmbomen, dezelfde gebouwen, ik zag zelfs dezelfde soldaatjes, alleen kon ik ze deze keer niet bedienen. Enig naspeurwerk leerde me dat mijn gevoel mij niet voor de gek hield. AF3 is namelijk met dezelfde Voxelspace 3-engine gemaakt als Delta Force en dat heeft voor de graphics een paar nadelen. De Voxelspace 3-engine zorgt weliswaar voor enorme gedetailleerde omgevingen maar van dichtbij ziet de boel er blokkerig uit.
Dat dit mij bij Delta Force geen reet kon schelen, lag aan de strakke gameplay, bij AF3 had ik echter meer moeite met de grove graphics en dat komt omdat de gameplay in het begin allesbehalve uitgebalanceerd is en dan ga ik me dus aan alles irriteren.

RAMBO-STYLE

Wat was er namelijk aan de hand. Toen ik de trainingsmissie wilde gaan spelen, bemerkte ik toch mijn verbazing dat mijn platoonleden alle tegenstanders uitschakelden. Voordat ik doorhad hoe ik vooren achteruit moest rijden, had ik de missie al met succes afgelegd.
In de twee daaropvolgende missies gebeurde hetzelfde. Zonder ook maar één schot te lossen, schoten mijn makkers de boel aan flarden. En als platoon-leider streek ik de eer op. Op deze manier raak je natuurlijk nooit gewend aan de toch wel pittige besturing van de tanks en het leiden van een platoon. Maar waar jouw squad-members in Delta Force konden worden uitgezet, is dat in AF 3 niet mogelijk. En dus werd ik genadeloos in de pan gehakt toen het er werkelijk om ging spannen. Want als je denkt dat AF 3 een game voor watjes is, heb je het flink mis.
Bij missie nummertje vier werd de tegenstand opeens vertienvoudigd. Het ware gezicht van AF 3 kwam naar voren. Tanks denderden van alle kanten op me af, straaljagers bestookten me vanuit de lucht en commando's gebruikten hun anti-tank raketten om m'n tere huidje te doorboren, en daar was ik dus absoluut niet op voorbereid.

EIND GOED...

AF 3 is dus een verhaal van eind goed, al goed. Na de eerste drie, veel te makkelijke, missies brandt de game pas echt los. Gelukkig heb je er dan nog zestien te gaan, plus nog eens zes niet lineaire campagnes.
Een van de grootste pluspunten van de games van Novalogic is de multiplayer ondersteuning. Ook AF 3 kent via de alom bekende NovaWorld-server een groot aantal verschillende spelvormen. Er zijn zelfs complete campagnes on-line te spelen.
Tijdens het battlen kun je gebruik maken van de voice-over-net techniek en zo je bevelen door een microfoontje naar je platoon-leden schreeuwen.
Volgens Novalogic zal het in de toekomst mogelijk zijn om teams samen te stellen uit de commando's van Delta Force en de tanks van AF3. Dat is pas warsimmen!

Power RAPPORT

- + Enorme tank-battles
- + Flink pittig na een poos
- − Grafisch niet echt top
- − In het begin te gemakkelijk

PC CD-ROM

8^{4}


Ga jij maar lekker je koepeltje zoeken.


Iemand een lift?


Heading for the action.


Hé chopper-boys, laat me effe van 't uitzicht genieten.


Lekke band, heb ik weer.


Die heeft 't niet koud meer.


Is die gozer dronken of zo?

XENA

The Warrior Princess

She's strong, she's smart, she's sexy and she kicks butt on the PlayStation. Zo luidt de slagzin van Xena en als het aan Electronic Arts ligt wordt deze game net zo'n succes als de TV-serie.

BLOEDDORSTIGE PIRATEN

Degene die het plot van dit spel heeft geschreven, is daar niet al te lang mee bezig



geweest. Xena: The Warrior Princes is namelijk zo simpel als het maar kan. Xena loopt nietsvermoedend over straat als ze plotseling donkere rookwolken vanuit het naburige dorp ziet komen. Ze begrijpt gelijk dat er iets niet helemaal in de haak is en gaat op onderzoek uit.

Al gauw komt ze tot de conclusie dat het bevriende dorpje is aangevallen door bloeddorstige piraten en dat het grootste deel van de bevolking gevangen is genomen. Tijd voor Xena om in te grijpen en op zoek te gaan naar de oorzaak van al deze ellende.

NIET GOED GELD TERUG

Het spelprincipe is eigenlijk te simpel. Het is niet meer dan een van tevoren vastgesteld pad aflopen en alle bad guys die je onderweg tegenkomt in stukjes hakken of te grazen nemen met je chakram.

Dat hakken is ook gelijk het leukste aan dit spel. De animatie van Xena die tekeer gaat met haar zwaard is echt heel mooi gedaan en het resultaat is altijd bevredigend. Schreeuwend en bloedend storten de tegenstanders ter aarde en als je echt goed bent dan laat Xena haar typische gilletje horen.

Tot zover de hoogtepunten van deze game. Hoe leuk en mooi dat hakken ook is, het spel zelf is bedroevend oppervlakkig. Je hebt geen enkele keuze over waar je naar toe gaat en tegenstanders komen zomaar uit het niets op je af. Ook als je een bepaald gebied al hebt gehad en je gaat even terug dan zul je weer opnieuw met tegenstanders moeten afrekenen. Desondanks is het spel echt veel te makkelijk, het is binnen een paar uur uit te spelen. Misschien is dit ook maar het beste want als het spel niet zo eenvoudig was en je te lang bij elk level zou moeten klooien om er voorbij te komen dan zou je wel eens in de verleiding kunnen komen om het spel gewoon uit je PSX te halen en binnen de maximale acht-dagen-niet-goed-geld-terug-periode terug te brengen naar de winkel.

O JEE...

Maar er is nog een groot probleem met Xena: The Warrior Princes. De camerapositie is werkelijk om te janken. Het ding leidt een totaal eigen leven en draait alle kanten op.

Als je aangevallen wordt en je loopt met Xena weg van je belagers dan draait de camera 180 graden met je mee zodat je de aanvallers niet meer in beeld hebt.

Om de hele situatie nog triester te maken zijn de controls gerelateerd aan je viewpoint. Dus als je Xena van opzij bekijkt dan loop je voor- en achteruit door je analoge controller naar rechts of naar links te drukken. Zodra de camera er dan weer eens zin in heeft en het hele tafereel vanuit een andere hoek laat zien, verandert dus ook die besturing want plotseling moet je naar onder en naar boven drukken om Xena naar links en naar rechts te laten bewegen. Dankzij deze bedroevende prestatie van Universal is het dus soms puur onmogelijk om ergens overheen te springen.

Nou ja, zo als ik dus al zei, het maakt niet zoveel uit want voordat je de kans krijgt om je echt te gaan ergeren, heb je de game al uitgespeeld.



Power RAPPORT

- \+ Lekker hakken met een zwaard
- \+ [illegible]
- − Besturing is verrot
- − En de cameravoering ook

6^5









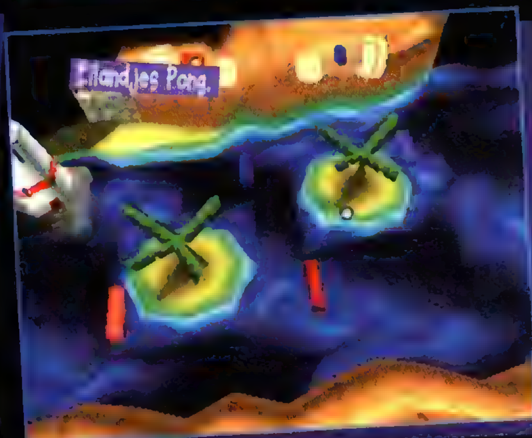
Pong

Wie kent Pong niet, de all-time klassieker waarmee het gamen eigenlijk begon? Van de zwart-wit arcade-versie van de jaren zeventig hoppen we in een keer naar de 3D-versie van de jaren negentig.

TWEE BALKJES EN EEN BLOKJE

Het originele Pong zag het licht in de gokhal naast de fruitautomaten om een paar jaar daarna op de televisie de huiskamers te veroveren.
Ik heb Pong nog gespeeld bij een vriend op een zwart-wit bak. Het enige dat je zag was een zwart/grijs scherm met daarin twee witte balkjes. Ik controleerde het linker balkje en hij het rechter balkje. Daar tussen bewoog een wit blokje dat je heen en weer moest meppen. De bedoeling was het blokje zo terug te kaatsen dat jouw tegenpartij hem niet terug kon krijgen, dan had je een punt gescoord. Wie het eerste het aantal vooraf ingestelde punten had gehaald, was de winnaar.
Super simpel concept maar super verslavend en bovendien het eerste multiplayer spel uit de geschiedenis.

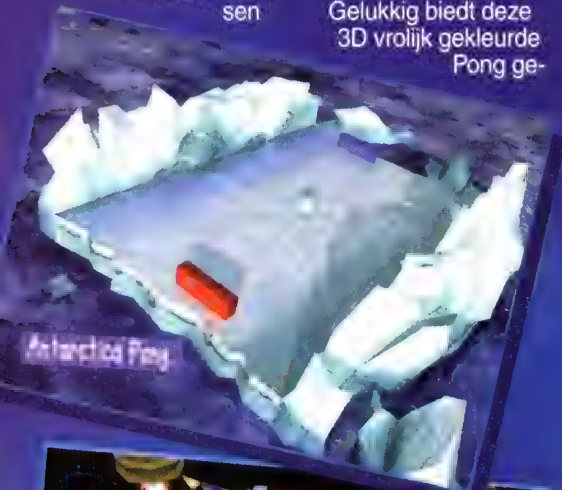




PONG MASTER

Pong anno 1999 is dus een remake van de Pong klassieker maar met een heleboel variatie er doorheen geroerd en natuurlijk gestoken in een modern 3D jasje.
Erg jammer is alleen dat je het originele Pong niet kan spelen. Volgens mij was het een kleine moeite geweest om dat bij het spel te leveren, maar helaas... het zit er echt niet in. Een gemiste kans dus.
Gelukkig biedt deze 3D vrolijk gekleurde Pong genoeg eigen gameplay. De game is opgedeeld in verschillende Zones die weer thematisch met elkaar verbonden zijn. Al die Zones bestaan weer uit moeilijkheidsgraden en je hebt zelfs Pong Bosses die je moet verslaan.
Als je een Zone hebt afgewerkt, krijg je een staaf goud waarmee je het alom bekende Atari logo kan vullen. Heb je alle Zones en onderdelen gewonnen (een stuk of twintig verschillende typen spelonderdelen) en is het Atari logo helemaal goud, dan mag je jezelf de Pong Master noemen!





VERSLAVENDE VARIATIE

Pong Master word je dus niet zomaar even want er komt bij deze Pong variatie(s) heel wat meer kijken dan een blokje naar de tegenpartij meppen. Sowieso wordt er flink met het klassieke thema gestoeid, waardoor je dezelfde Pong nu ook op een voetbalveld, een ijsberg of in een visvijver kan spelen.
Naast die 'zorg dat je tegenstander niet scoort' variant zijn er ook totaal ander Pong games zoals Zones waar je kippen moet raken, muurtjes moet wegtikken (een soort Pong Breakout) of schapen moet schieten. Dit alles ondersteunt door een heleboel irritante, kwetterende geluidjes en lichtelijk gekmakende muziek.
Toch sloeg de verslaving na een paar minuten weer keihard toe. Met name bij de gewone klassieke, maar nu in 3D uitgevoerde, Pong games krijg je dat gevoel. In sommige andere Zones word je af en toe aan je lot overgelaten en kom je er pas na een tijdje achter wat nu precies de bedoeling is. Dat maakt deze Pong game niet alleen wat lastiger en afwisselender, maar ook wat minder eenduidig dan de Pong van vroeger.

Power RAPPORT

+ Veel verschillende Pong thema's
– Super irritante muziek
– Soms onduidelijk wat je moet doen

PC CD-ROM

78







SPEED DEVILS

De PC-versie van deze racer, die overigens luistert naar de naam Speed Busters, kreeg in april van dit jaar een hele goede beoordeling. Eens kijken wat voor Dreamast-vlees we hier in de kuip hebben.

WEDDEN DAT...

Speed Devils [illegible] in ieder geval een [illegible]chte arcade-racer me[illegible] schillende fraai[illegible] vormgegeven au[illegible] totaal twaalf) en t[illegible] ten (een stuk of dertien), en kent ten opzichte van zijn voorganger een aantal interessante toevoegingen.
Allereerst zijn er natuurlijk weer de nodige standaard-opties, zoals de Arcade mode, de Championship mode, de Time Attack en de Two Player mode, alleen is het zo dat je in de meeste van deze modes meer moet en kan doen dan racen alleen.
Op zich zou je Speed Devils het best kunnen vergelijken met Need for Speed: Road Challenge. In die game kun je prijzengeld opstrijken, waarmee je je auto kunt upgraden of eventueel een betere wagen kunt kopen.
Daarnaast kun je ook een weddenschap afsluiten met een tegenstander, waarbij je voertuig op het spel staat.
Speed D[illegible]s gaat nog een stapje verder. In de Championship mode zul je namelijk meerdere malen uitgedaagd worden door een tegenstander; de ene keer vraagt hij/zij je om tenminste vijf seconden voor hem/haar te eindigen of drie maal achter elkaar de politieradar op hol te laten slaan door sneller te rijden dan de toegestane snelheid, de andere keer word je weer uitgedaagd om een one-on-one gevecht aan te gaan.
Lukt dit, dan win je of een hoop centjes, of de auto van de verliezer. Verlies je de weddenschap echter, dan ziet je toekomst er een stuk minder rooskleurig uit.

EEN FLINKE DUIT

O[illegible] zonder zijn de [illegible] in de Two Player mode. Hierin zijn vijf mogelijkheden aanwezig: Normal, Time Trial, Distance, Defend & Attack en Special Challenge. Vooral die laatste twee zijn bijzonder te noemen.
Bij Defend & Attack gaat het erom dat je je tegenstander op alle mogelijke manieren dwarszit of voorblijft, terwijl je in Special Challenge een vijftal opdrachten (zoals snelste ronde, minste schade en meeste snelheidsovertredingen) beter dient uit te voeren dan je tegenstander.
Toch heb ik me het meest vermaakt met de Championship mode. Ik begon hierin met een opgefokte bak en een paar dollar, maar na een aantal ritten en weddenschappen winnend te hebben afgesloten, zag dat karretje er toch een stuk gelikter uit. Twee klassen later had ik de beschikking over een superbak van een van m'n uitdagers, die ik ook nog eens uitbreidde met een aantal technische snufjes, zoals een nitro-installatie en een vette accelerator. Het kost soms een flinke duit, maar dan heb je ook wat.

DINO'S EN STRAALJAGERS

Kortom, met de gameplay van deze racer zit het wel goed. Ook de graphics (dertig frames per seconde) en het geluid zijn uitstekend uitgewerkt, en de besturing is bijna perfekt.
De lokaties waarin gereden wordt zijn een lust voor het oog, waarbij elk trajekt wel een aantal vette hindernissen kent. Ooit tegen een poot van een dino aangeknald in hartje Hollywood, of het zicht volledig kwijtgeraakt door de rook van laagvliegende straaljagers?
Het kan allemaal in deze meer dan aardige arcade-racer, die in een tijd waarin race-simulators lijken te heersen, als geroepen komt.

Als die rotpaal m'n lak maar niet aantast.

Hé, hé, wat zei ik nu net over m'n lak?

Hmm, planklas lijkt me geen slecht idee.

Dat kan alleen... in Hollywood

Voor thuis in de volière.

RAPPORT

+ Gevarieerde wagens
+ [illegible]
+ Weddenschappen afsluiten
+ [illegible]

DREAMCAST
Prijs: ƒ 129,95 Bfr.ca. 2350
Fabrikant: Ubi Soft
Distributeur: Guillemot
Tel: 035-5288807

Speed Devils is een [illegible] lekkere arcade-racer die de speedfreaks [illegible] een [illegible] tijd zal vermaken.
SKATE

8,5

Creatures 2 was wereldwijd een enorm succes en met deel 3 gaat Mindscape weer verder op het ingeslagen pad van genetische manipulatie. Meer van hetzelfde of een verrassende, leuke game?

creatures 3

100 JAAR GELEDEN...

Creatures 3 vertelt ons het mysterieuze verhaal van de oude beschaving van The Shee en waar ze heen gingen toen ze Albia verlieten in Creatures 1 en 2. Creatures 3 begint honderd jaar voor Creatures 2, op het moment dat The Shee de diskworld van Albia in een enorm levend spaceship verlaten op zoek naar een nieuw thuis.
Echter als de meegereisde Grendels The Shee tijdens de vlucht aanvallen, ontsnappen The Shee en laten hun spaceship achter in space. En hier begint de speler's invloed.

VIJF ZONES

Het enorme spaceship is de speeltuin waarin C 3 (Creatures 3) zich afspeelt. Het bevat vijf werelden of zones met elk een verschillend klimaat, setting en speelelementen.
The Norn Terrarium is een veilige en vriendelijke plek waar de Norns kunnen leven.
In de Jungle leven de Grendels, het is een broeierige plek waar zelfs de planten tanden hebben. Oppassen dus.
The Ettin Desert is een woestijngebied waar The Ettins een heleboel gadgets hebben achtergelaten. Deze wezens komen af en toe terug om hun spullen op te halen en mee te nemen naar hun woonplek buiten het spaceship. Maar wie weet zitten er ook spullen bij die voor The Norns handig zijn. Ja dus!
Dan is er nog de Aquatic Terrarium waar je vissen, watervogels en ondergrondse grotten vindt.
En als laatste is er de The Bridge & Engineering met een variatie aan machines en controlekamers die het schip bedienen.
Een goed punt van dit derde deel is de aanpassing van de interface die een stuk overzichtelijker is geworden en een betere communicatie en interaktie tot gevolg heeft.

GRENDELS & NORNS

Al deze vijf werelden leveren natuurlijk een hoop leuke gameplay op waarbij je je eigen Norns weer kunt fokken en opvoeden.
De Norns uit C 3 zijn een stuk intelligenter dan die uit C 2. Ze kunnen nu op The Bridge flink aan de gang met een hele sloot aan gadgets. Dit is nodig om de aanvallen van de Grendels af te weren. De Grendels zitten nog steeds achter de Norns' eieren aan, wat voor hen een lekkere snack is.
Leuk is dat je het jezelf zo moeilijk of makkelijk kunt maken als je wilt. Je kunt starten met reeds bestaande families en daar verder mee fokken, maar je kunt ook zelf je Norns van begin af aan ontwerpen en opvoeden naar je eigen inzicht.
De genetische manipulatie gaat ook een stuk verder dan in de vorige games, waardoor je nog meer diversiteit in je wezens krijgt en nog slimmere Creatures kunt maken.
Ook de diverse machines, met hun verschillende taken, kunnen onderling gecombineerd worden tot het maken van een super machine. De gameplay is wat dat betreft echt oneindig.

Star Trek: The Creatures Saga.

Jakkie, er drijven allemaal enge glibberdingen in het water.

Creatures in Space.

De Vulkaan is alive! Pas op voor de kolkend lava (da's heet!).

Power RAPPORT

+ Vijf verschillende werelden
+ Norns nog slimmer
+ Betere bediening
– Uitwerking van bepaalde genen soms onduidelijk

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 69,95 Bfr.ca. 1339
Systeemeisen: Pentium 200, 32 Mb RAM.
Fabrikant: Mindscape
Distributeur: Mindscape
Tel:020-4953010

Creatures 3 gaat weer een stap verder dan zijn voorganger(s). Zowel de kenners van deze game als beginners zullen goed met deze uitgebreide en afwisselende game overweg kunnen.
JAN

8^{3}



Donkey Kong leeft!





De opvolger van het succesvolle Theme Park ziet eindelijk het licht. Theme Park World is de naam en deze game laat de Efteling en EuroDisney met gemak achter zich.





RIJEN DIK

Dat pretparken populair zijn, wordt wel duidelijk als je een zaterdagje in de Efteling vertoeft. Zelfs bij slecht weer staan ze nog rijen dik voor de Python (dat is de Roller Coaster voor de leken) en de 'Fata Morgana ride'.
Ook een game als RollerCoaster Tycoon stond maandenlang in de top tien van best verkochte PC-games, want je eigen pretpark ontwerpen is natuurlijk dubbel zo leuk.
Theme Park World combineert zowel het ontwerpen als het bezoeken van een pretpark op frisse wijze. Het grote verschil met het originele Theme Park is dat Theme Park World helemaal 3D is. Toch zal de game de doorgewinterde Theme Park gamer vertrouwd aandoen. Het heeft nog steeds diverse management aspekten, iets minder micromanagement en een supereenvoudige interface.

VIER IN ÉÉN

Het uiterlijk van Theme Park World is super cartoon, hetgeen erg aandoenlijk is. Het doet een beetje denken aan Theme Hospital, alleen veel mooier.
Nog steeds is het natuurlijk de bedoeling dat je het beste en meest winstgevende pretpark ter wereld gaat bouwen door taken uit te voeren als attrakties bouwen, bezoekers tevreden houden, personeel inhuren en ontslaan, je park netjes houden, investeren… kortom zorgen dat alles op rolletjes loopt.
Het park kun je verdelen in vier zones: The Lost Kingdom, Halloween, Space en een Wonder Land vol levensgrote paddestoelen, bloemen en insekten. Je kunt wel meer dan honderd verschillende attrakties maken die variëren van treinritjes, autootjes rijden tot wildwaterbanen en natuurlijk heel veel Roller Coasters. Voor tachtig attrakties moet je eerst research doen en deze research zorgt er tevens voor dat je bestaande attrakties kunt verbeteren en uit kunt breiden.

ACHTBANEN IN FIRST PERSON

Het leukste en gelijk sterkste punt van Theme Park is de mogelijkheid om je, net als in Dungeon Keeper II, in een van je bezoekers te verplaatsen en door diens ogen alle attrakties te ervaren. Dit is echt spectaculair! Met name de achtbanen met zijn loopings en bizarre bochten in first person ervaren is geweldig. Het is echt een soort extra beloning: eerst heb je uren zitten zwoegen op het bouwen van een paar super heftige attrakties en daarna kun je er zelf in! Meteen testen of die wildwaterbaan of achtbaan nog spectaculairder kan.
Je kunt als bezoekertje ook on-line afspreken met je vriend(en) in iemand anders z'n park en daar lekker gaan kloten. Voordringen in de rij en lekker veel popcorn en suikerspinnen opeten. Totdat je zo misselijk bent dat je tijdens de zoveelste achtbaanrit alles eruit kotst. Met Theme Park World ben je gewoon weer even kind.

Power RAPPORT

- + Beleef als bezoeker je eigen attrakties!
- + Vier verschillende thema-parken
- + Bezoek andere pretparken op internet
- + Cartoon design

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 200, 32 Mb RAM, quad speed CD-speler.
Fabrikant: Bullfrog
Distributeur: Electronic Arts
Tel:00800-94055555



theme PARK WORLD

8,9

ProfCheck



Jaap

Jaap Stam heeft aan twee dingen een gruwelijke hekel: verliezen en interviews. Hij had wat dat betreft dan ook beter niet met zijn kale kop op FIFA 2000 kunnen gaan staan, want nu moeten we hem dus lastige vragen gaan stellen en hem door zijn virtuele benen spelen.



Verrek, dat ben ik zelf!

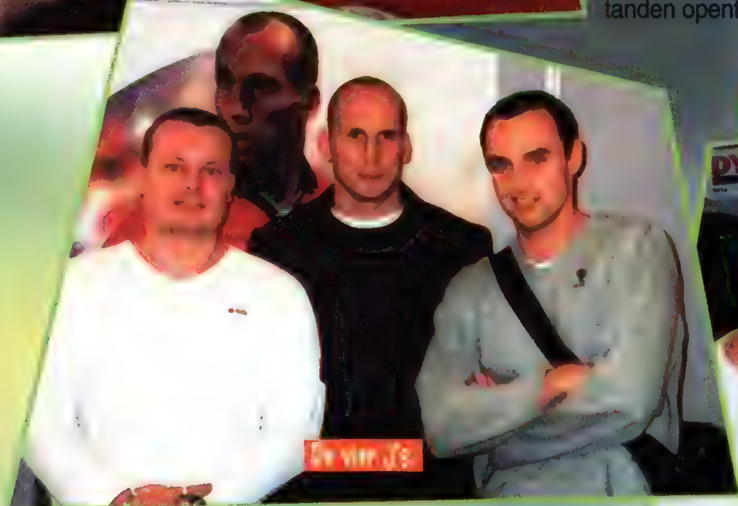
Strikt genomen maakt het geen hol uit welke voetballer er op de voorkant van de FIFA games staan, die spellen verkopen altijd. Zelfs een foto van Lothar Mattheus en Stefan Effenberg in een pikante houding zou door de voetbalfans gepikt worden, zolang het FIFA-spel maar in de doos zit.
Desondanks heeft Electronic Arts er ook dit maal weer voor gekozen om bekende voetballers op de cover te zetten. Voor de Nederlandse versie is de keuze op Jaap Stam gevallen. Een meer dan goede zet als je het ons vraagt, want Jaap Stam heeft een hoofd waar je u tegen zeg. Het zou ons niets verbazen als Stam dagelijks drie hard gekookte eitjes tegen zijn voorhoofd kapot slaat en de blikjes kattenvoer en flesjes bier met zijn tanden opent.

UITGELULD

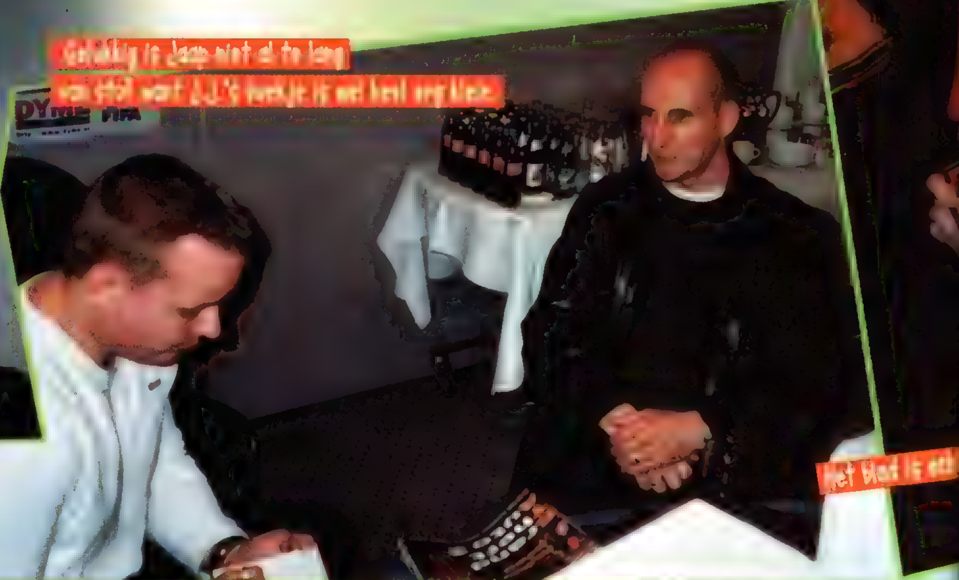
Vlak voor de profcheck in het luxueuze Sheraton-hotel wees een prmedewerkster van Electronic Arts ons er nogmaals op dat Stam niet van interviews hield en dat we vooral aardig tegen hem moesten zijn. Alsof wij er ook maar een seconde aan gedacht hadden om bijdehand tegen deze Kampense betonpaal te doen. Bijdehand doen tegen onze hoofdredakteur, geen probleem, maar tegen Jaap Stam… Wij verlaten het pand liever lopend. En de pr-dame ging vrolijk verder met het ondermijnen van onze positie. Volgens haar was het überhaupt een wonder dat we met Stam konden spreken. Het feit dat we niet met hem over voetbal, contractverlengingen en Frank Rijkaard wilden praten, had de doorslag gegeven. 'Maar wat als Jaap nu niks met games heeft', schoot het door ons hoofd, 'dan zijn we behoorlijk snel uitgeluld.' 'Hé Jaap, wat vind je van computergames.' Antwoord: Volkomen kut!' 'Eh, nou, bedankt voor dit gesprek en succes met de voetballerij.'

BECKHAM EN BUTT

Bedremmeld schuifelden we dan ook de kamer binnen waar de profcheck gehouden zou worden. Jaap had al voor een PC plaatsgenomen. Enigszins nors keek hij naar het scherm waarop het intro van FIFA 2000 draaide. Die blik beloofde weinig goeds.
We keken elkaar kort aan en stelden in onze zenuwen vrijwel gelijktijdig de hamvraag: "Jaap, game je wel eens of hou je het bij klaverjassen?" Wat volgde was een van de meest onverwachte antwoorden die we ooit hebben mogen aanhoren. Stam speelt games en niet zo'n klein beetje ook. Hij heeft thuis een PC én een PlayStation staan. We wisten niet wat we hoorden.
Stam ratelde met een big smile op zijn gezicht verder: "Als we met Manchester Europa in gaan, nemen de meeste gasten een PlayStation mee. Vooral jonkies als Beckham, Butt en Scholes zijn niet achter de console weg te slaan. Ook reserve-doelman Raymond van der Gouw is een hardcore gamer. Die sjouwt zelfs joysticks en stuurwielen mee op reis. Nee, de tijd van klaverjassen is echt voorbij."
Snel stelden we de wedstrijd Manchester United–Tottenham in.



De vier J's



Gelukkig is Jaap niet al te lang van stof want J.J.'s boekje is wel heel erg klein.

...an gewisseld worden?

Wat is dat Jaap, laten we die gast zo maar koppen?

Jaap's specialiteit.

Stam

Spelen met jezelf op de PC, dat moet kicken zijn

Jaap ging er eens goed voor zitten. De beide teams liepen het veld op. Na de aftrap werd meteen duidelijk dat Stam beduidend beter op het veld is dan op het toetsenbord. De virtuele Stam maaide een paar keer flink over de bal heen en Beckham bleek nog niet eens een pass over drie meter te kunnen afleveren. Wat was hier aan de hand? Hadden ze in Engeland andere toetsenborden, was Jaap vergeten zijn lenzen in te doen of hadden we hier te maken met de Jaap Stam look-a-like van BNN?

REAL MADRID

Jan trok de stoute schoenen aan en vroeg Jaap voorzichtig of er iets niet goed was. Enigszins slijmerig voegde J.J. er aan toe, dat hij in het begin ook altijd even moest wennen aan de controls. Maar Jaap voelde zich geenszins aangevallen door de vraag. "Ik speel eigenlijk alleen maar racegames en shooters. Need for Speed is mijn favoriet. Een absolute top-game, waarin ik het regelmatig tegen mijn vrouw opneem." Kijk dat verklaarde een boel. Voetbalgames zijn gewoon niet Jaap zijn ding. Maar het werd nog gekker. "Bovendien, als ik al voetbalgames speel, dan kies ik nooit voor Manchester United of PSV, maar voor Real Madrid. Dat is gewoon de mooiste club van de wereld. "Op Jan's vraag of hij zelf binnenkort naar Real verkast, verscheen een veelbetekenende glimlach op Jaap zijn gezicht. Zeggen deed hij natuurlijk niets. Die voetballers krijgen vandaag de dag allemaal mediatraining. Die ontlok je niets wat ze niet echt kwijt willen.

RIJKAARD

Het was voor Electronic Arts zeer eenvoudig geweest om Jaap voor de FIFA-box te strikken. Hij vindt het als gamer en voetballer zelfs een enorme eer. "We hebben hier toch te maken met de allerbeste voetbalgame op deze aardbol (Jaap heeft ISS Pro Revolution nog niet gezien). Als je daar voor gevraagd wordt, dan hoef je niet na te denken." Stam vindt het resultaat ook verbluffend mooi geworden: "het is allemaal super realistisch. Rijkaard kan het zo als trainingsmateriaal gebruiken. Je kunt echt alle mogelijke wedstrijdsituaties naspelen. Reken maar dat deze game bij mij thuis meteen op de harde schijf wordt gezet." Dat we de bekendheid van Jaap Stam trouwens ook weer niet moeten overdrijven, bleek kort na de profcheck, toen een groep Amerikaanse zakenmannen in de hal van het Sheraton geconfronteerd werd met de handtekeningen uitdelende voetballer. Een van de Yanks, type Bill Gates met teveel parfum op, vroeg ons wie deze man wel niet was. Op ons antwoord dat hij te maken had met de enige echte Jaap Stam, schreeuwde hij luid uit: 'But who the fuck is Jeep Steem!!!" Gelukkig voor de man was Stam die dag net even Oost-Indisch doof, anders had die gast gestrekt het vliegtuig terug moeten pakken.

JAN & J.J.

Prijsvraag

Omdat Jaap zo'n aardige vent is, heeft hij speciaal voor de PU een ***officieel Manchester United shirt gesigneerd.***
Wil jij in aanmerking komen voor deze vette prijs beantwoord dan de volgende vraag:

Met welke Nederlandse club werd Jaap Stam Nederlands kampioen?

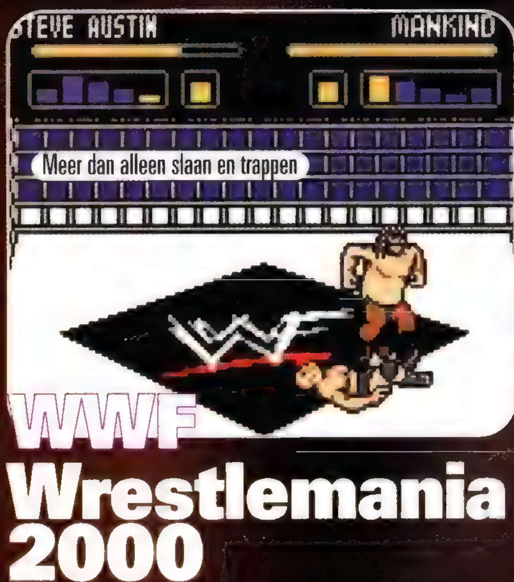
Als troostprijzen stellen we ook **vijf FIFA 2000 PC-games** beschikbaar, eveneens gesigneerd door Jaap himself.
Stuur je antwoord naar:

Power Unlimited
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam
O.v.v. Jaap Stam

Nog urenlang werd er gezocht naar de door Jaap Stam gesigneerde bal.

Ja jongens, doet ie speciaal voor de PU.

PowerScore



WWF Wrestlemania 2000

Persoonlijk ben ik niet al te bekend met worstel- en andere vechtgames op dit handheld apparaatje. Ik vroeg me bijvoorbeeld alsmaar af hoe men met een schrijnend gebrek aan knoppen (twee in plaats van minstens vier) toch aan een gewenste hoeveelheid klappen, schoppen en combo's zou kunnen komen, waardoor zo'n spel lekker lang speelbaar blijft.
Nou, ik moet zeggen dat dit in THQ's WWF Wrestlemania 2000 toch wel redelijk goed gelukt is. Met vijftien beschikbare worstelaars uit deze machtige competitie (waaronder Stone Cold Steve Austin, The Rock en Mankind) valt er een redelijk arsenaal aan moves te maken, waarbij elke wrestler tevens de beschikking heeft over een eigen finishing move. Zo maakt Steve Austin zijn tegenstanders af met de Stone Cold Stunner, terwijl een mannetje als Kane het klusje klaart met een Choke Slam.
Ondanks het redelijke aantal bewegingen dat je kunt maken, dient toch gezegd te worden dat je ze niet allemaal in een handomdraai uit de hoge hoed tovert. Zo zul je bij tijd en wijlen je vierpuntsdruktoets gruwelijk moeten molesteren om er een spectaculaire slam uit te gooien.
Toch is het geen kwestie van button-smashin' (geloof me, ook dat heb ik hier geprobeerd om er per ongeluk een vette move uit te krijgen; helaas, weinig succes en veel tikken gekregen), maar zul je weloverwogen de juiste move op het juiste moment moeten maken. Variëren is hierbij ook belangrijk, omdat alleen maar slaan of trappen op de langere termijn geen enkele zin heeft.
De opties zijn dik in orde; naast de biografieën en trainingsmogelijkheden, kun je strijden in de Championship,- Vs.-, Tag Team-, Team Match- en Survive mode. De ene keer vindt dat plaats in de ring, de andere keer weer in een metalen kooi.
Ook de graphics ogen verzorgd; de characters zijn goed uitgewerkt en hun bewegingen verlopen vrij vloeiend. De muziek en de sounds zijn minder lekker, maar da's persoonlijk.
Al met al een hele aardige wrestling-game, die de fans zeker tevreden zal stellen.

Power RAPPORT
GAME BOY
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450 • Fabrikant: THQ • Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555
8^{2}
Al zijn de moves soms lastig te maken, het is en blijft een geinig spelletje • SKATT

Dragonfire The Well Of Soul



In deze super laagdrempelige RPG, reis je af naar het land Altor. Een mythische Realm waar de magiër Vicotnik de Archmage jarenlang een waar schrikbewind voerde.
Het land werd bevrijd uit zijn ijzeren greep toen de mensen, dwergen en elven een alliantie vormden en het tegen de legers van Vicotnik opnamen. Vicotnik werd vermoord maar zijn ziel werd gevoed door een enorme drang naar wraak.
Boze krachten zijn er nu op uit om Vicotnik's kwade ziel te bevrijden en Altor voor eens en voor altijd te vernietigen.
Natuurlijk moet jij dat voorkomen en ga je op queeste met een van de vier te kiezen avonturiers. In de praktijk houdt dit in dat je vanuit een isometrisch perspektief de wereld bekijkt en je karakter een stuk of wat vaardigheden heeft die steeds beter worden. Je vindt sleutels, goud, eten en wapens en wordt steeds sterker en leert meer over het verhaal en de wereld om je heen.
Meer dan in de meeste RPG's zitten er in Dragonfire adventure elementen verweven, waarbij je bijvoorbeeld en brood moet opeten om een verstopte sleutel te vinden om daar weer een celdeur mee te openen.
De levels en de settings zijn redelijk gemaakt maar verwacht geen spectaculaire graphics. Ook heb ik nog geen map-optie kunnen vinden, hetgeen het zoeken naar de juiste lokatie knap lastig maakt.
Erg diep gaat de game niet en de combat is vrij basic. Afhankelijk van het wapen, is het slechts klikken met de rechter muisknop om klappen uit te delen. Deze simpele maar direkte gameplay en het uitblijven van lange dialogen kan voor sommige gamers als verademing gelden.

Power RAPPORT
PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79.95 Bfr. ca. 1450 • Systeemeisen: Pentium 166 MHz, 32 Mb RAM
Fabrikant: Computerhouse/ Heither Publishing • Distributeur: Labelselect
Tel: 010-2161544
7^{3}
Een redelijke hack & slash RPG die voor iedereen speelbaar is. Minder goed dan Revenant en Baldurs Gate maar een redelijke middenmoter • JAN

Incoming



Nu we in de 21e eeuw terechtgekomen zijn, lijkt het verhaal rondom Incoming angstvallig dichtbij te komen. Deze futuristische shoot'em up speelt zich namelijk af in het jaar 2009 (en dat is nog maar negen jaartjes weg) en laat de speler op zowel de aarde als de maan, waar de mens inmiddels een ruimtebasis heeft opgezet, de strijd aangaan met een stel aliens.
Blijkbaar stellen die de expansiedrift van de mens niet op prijs want ze hebben besloten om een aantal koppen te laten rollen. Shit, binnen nu en tien jaar oorlogje spelen met buitenaards scum? Een geruststellende gedachte. Not!
Incoming kent zes scenario's die verdeeld zijn over tien missies. Je zult hierin de beschikking krijgen over verschillende vehikels, zoals helikopters, tanks en straaljagers. Deze voertuigen dragen allemaal een primairy (laser, plasma) en een secondary weapon (geleide- en ongeleide projektielen) met zich mee.
En da's maar goed ook, omdat de aliens regelmatig in groepen aanvallen en je ze dus onmogelijk met alleen een laserkanon kunt afknallen. Hun gevarieerde attacks (die voornamelijk gericht zijn op stellages en belangrijke gebouwen) vinden plaats vanuit de lucht, het water en vanaf de grond. Dit gaat vaak gepaard met een hoop explosies en kabaal, waarbij vooral de angstaanjagende ontploffingen de capaciteiten van de Dreamcast uitstekend weergeven.
Dat kan tevens gezegd worden van de leveldesigns; de landschappen en ook de objekten en voertuigen zijn prachtig uitgewerkt, evenals het geluid.
Incoming is snel en vergt dan ook flink wat reaktievermogen, alsmede opperste concentratie.
Het plot is niet bepaald origineel, maar wat zou het. Mocht je de (na een drietal missies wel érg lastig wordende) Campaign mode even willen laten voor wat het is, dan kun je nog altijd in de Arcade- en Two player mode aan de slag.

Power RAPPORT
DREAMCAST
Prijs: ƒ 139,95 Bfr. ca. 2550 • Fabrikant: Rage Software • Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464
8^{4}
De PC-versie was degelijk en de DC-versie doet wat dat betreft absoluut niet onder voor het origineel. Vette shoot'em up die je wel een tijdje zal bezighouden (tot 2009 [illegible]) • SKATT

Alien Nations



Toffe Strategy-sim met juicy Amazones

De gameswereld is vergeven van spionage, complotten, roddel en achterklap. Neem nu Alien Nations, daar zit een raar verhaal aan vast.
Alien Nations is in Duitsland al lang uit onder de naam Die Völker, nog voor dat de Amazons add-on van Settlers III uitkwam. Toch is Alien Nations overduidelijk geïnspireerd op Settlers III.
Wat wil dit nu zeggen? Wel, Blue Byte is duidelijk in paniek geraakt toen ze Die Völker onder ogen kregen en hoorden dat de game in het Engels op de markt kwam als Alien Nations. Vervolgens hebben ze als een gek een add-on gemaakt met - hoe toevallig – Amazons, een van de meest opvallende units van de game Alien Nations. Tenminste, dat is mijn theorie. Noem me Mulder en zeg dat ik last heb van het X-files syndroom, maar het lijkt me sterk dat ik het mis heb.
Hoe dan ook, JoWood heeft natuurlijk als eerste leentje buur gespeeld bij Blue Byte. Toch hebben onze Duitse vrienden de game aardig uitgewerkt. Sowieso ziet alles er kleurig en vrolijk uit. De graphics zijn mooi en hebben een cartoonachtige look, net als de verschillende volkjes die je kunt spelen.
De game volgt voor de rest het beproefde concept, waarbij je een shitload aan verschillende gebouwen (75 in totaal) kunt maken en verschillende units (85 in totaal) kunt trainen (werkers, krijgers, geleerden, boeren, metselaars et cetera.)
De drie volken waar je uit kan kiezen zijn de Amazons, de insektachtige Sajikis (niet te verwarren met de Griekse yoghurt-saus) en de sympathieke Pimmons.
De Pimmons zijn echt een aandoenlijk volkje dat je snel in je hart sluit. Waar je hart wellicht ook van over kan slaan zijn de Amazons die zo goed als poedelnaakt door het beeld huppelen. Deze rondborstige dames hebben enkel een soort gouden eierdopje op hun tepels en lopen rond in strings, maar dan heb je het ook gehad. Gelukkig dat het in Alien Nations altijd mooi weer is, zodat de dames niet snel een blaasontsteking zullen oplopen.

Power RAPPORT

PC CD-ROM

Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800 • Systeemeisen: Pentium 133 MHz, 32 Mb RAM. • Fabrikant: JoWood • Productions Distributeur: Infogrames Tel:040-2393555

8^{1}

Een [illegible] Settlers III [illegible], [illegible] een goede. Met [illegible] de [illegible] van de Amazons en de symphatieke [illegible] maken dit een [illegible] strategy-sim. •JAN

STAR WARS Pit Droids



Puzzelgame in Star Wars jasje

Weer een game over Star Wars: Episode I. Deze keer een lastige puzzelgame vol stompzinnige robots.
Je zou haast denken dat George Lucas nog niet genoeg miljoenen op zijn bankrekening heeft staan. Werkelijk van alles en ieder onderdeel uit de nieuwe film Episode I wordt wel een speelgoedje, boek, T-shirt, drinkbeker, slaapkamerbehang, onderzetter, tangaslip, brilmontuur of computergame gemaakt. Zo ook Pit Droids, een puzzelgame uitgebracht door Lucas Learning.
In het spel heeft de lelijke junk trader Watto je hulp dringend nodig. Zijn oerstomme Pit Droids zijn nodig bij de Pod-races, maar die blikken dingen zijn zo silly dat ze overal tegenaan lopen, zichzelf vernietigen of nooit op de plaats van bestemming arriveren.
Zie daar de uitdaging. Jij moet als speler die Pit Droids door verschillende doolhofjes leiden waarbij allerlei puzzeltjes moeten worden opgelost.
De doolhoven en levels spelen zich af in zes settings van Tatooine zoals bijvoorbeeld Watto's shop, een Pod-racer hangar en een transportschip.
De Pit Droids hebben verschillende kleurtjes en als jij ze niet volgens de juiste route loodst, helpen ze zichzelf in de vernieling. Je moet ze steeds opdrachten geven waardoor ze van lokatie naar lokatie sjokken om uiteindelijk de Pod-race Arena in Mos Espa te bereiken.
De puzzels worden steeds moeilijker maar gelukkig kun je ze ook random spelen en hoef je ze niet van 1 tot 300 af te werken. En bevalt deze game je na 20 puzzels nog steeds, dan kun je er aardig aan verslaafd raken.
Als je alle, puzzels hebt opgelost, is het feest nog niet over. Degenen die dan nog puf hebben (dan moet je dus echt een Star Wars psycho zijn) kunnen met The Puzzle Maker aan de slag. Dit is een zeer uitgebreide editor waarmee je zelf je eigen parcours en puzzels kunt maken. Als je er eentje af hebt, kun je die weer e-mailen naar een vriend, vage kennis of aartsvijand om ze uit te dagen of lastig mee te vallen.

Power RAPPORT

PC CD-ROM/MACINTOSH

Prijs: ƒ 79,95 Bfr.ca. 1450 • Systeemeisen: Pentium 166 MHz of Mac versie 7.6, 32 Mb RAM, 200 Mb schijfruimte. • Fabrikant: LucasLearning • Distributeur: Guillemot Tel:035-5288807

7^{6}

Een uitgebreid en [illegible] puzzelspelletje in een Star Wars jasje, geen [illegible] of laserzwaarden maar als puzzelspel [illegible] geslaagd. •JAN

I-WAR Defiance



Opgepoetst en uitgebreid

Bijna twee jaar na het originele I-War komt ontwikkelaar Particle Systems met een Deluxe editie die de bestaande game een flinke boost moet geven en een heel nieuw gedeelte bijvoegt.
Allereerst krijg je met deze luxe editie de originele game, maar dan helemaal opgepoetst. Wat zijn de extraatjes? Sowieso zijn er meer verschillende schepen en ruimtestations evenals twee nieuwe wapens: een Gatling Cannon en een Sniper Particle Beam Cannon. Vooral die laatste is erg leuk, want volgens mij hebben we nog geen Snipergun in een space flightgame gehad. Daarnaast zijn de vijanden een stuk pittiger en kun je nu ook individuele commando's aan je wingmen geven.
Een echte verbetering is de mogelijkheid om tijdens de missies te saven wanneer je maar wilt, maar de echte bonus is de Defiance Campaign die de ruim veertig bestaande missies uitbreiden met achttien nieuwe.
In de Defiance Campaign speel je het spel vanuit het oogpunt van de 'Indies' en dat geeft een aardige twist aan het verhaal. Je speelt Edison Hayes, een jonge Indie captain, in zijn gevecht tegen de Commonwealth Navy. Als Hayes bestuur je een brute Corvette met de naam Spartacus. Tijdens het spel word je onder andere terzijde gestaan door een mentor. Deze officier speelt een mysterieuze rol in het verhaal, want al spelend kom je erachter dat hij meer van het hoe en waarom van deze oorlog weet dan hij los wil laten.
Het is goed te zien dat deze achttien missies niet snel in elkaar zijn geflanst, maar net als bij het origineel een afwisselend karakter en een spannende verhaallijn hebben.
Het blijft moeilijk om dergelijke luxe edities van bestaande games te bespreken. Zeker als er bijna twee jaar overheen is gegaan. Meestal zijn de prijzen van dit soort produkten een stuk lager en dus voor de consument toch interessant.
Deze I-war is weliswaar niet goedkoop maar je krijgt wel een opgepoetste game plus achttien nieuwe missies, terwijl menig add-on pack meestal maar een stuk of acht nieuwe missies biedt.

Power RAPPORT

PC CD-ROM

Prijs: c.a. ƒ 89,95 Bfr.ca. 1650 • Systeemeisen: Pentium 200 MHz, 64 Mb RAM, eight speed CD-speler. • Fabrikant: Particle Systems • Distributeur: Infogrames Tel:040-2393555

8^{2}

Liefhebbers van dit genre die het [illegible] spel nog niet kennen, halen [illegible] I-War Deluxe Edition: Defiance [illegible] •JAN

Power Score


Dope tennisgame maar er klopt iets niet

All Star Tennis

All Star Tennis is, ik zal het maar gelijk verklappen, een tennisgame. De game ziet er op het eerste oog veelbelovend uit: mooie graphics, drie verschillende game-modes (Smash-tennis, Arcade en Bomb-tennis), bestaande spelers (o.a. Krajicek, Chang, Phillipousis en Novotna (die is toch gestopt?)), een groot aantal verschillende tennisbanen, een uitstekend geluid en soepel bewegende poppetjes. Kortom alle ingrediënten voor een strakke Game Boy-game zijn in AST aanwezig.
De eerste uren dat ik de game speelde neigde ik dan ook naar het geven van een hoog rapportcijfer. Het spel speelt heerlijk en de rally's zijn erg spannend, wat wil je nog meer? Een negen zat er zeker in.
Toen gebeurde er echter iets heel vervelends. Na een dag spelen vond ik uit dat je bij twee soorten slagen altijd scoorde, wat er ook gebeurde. In beide gevallen betrof het een return op een service terwijl mijn speler zich aan de onderkant van de baan bevond.
Ik kon daardoor altijd op een strakke love-game rekenen als ik aan de onderkant van de baan moest retourneren. Het maakte daarbij geen roet uit tegen wie ik stond te ballen. Ook het veranderen van de moeilijkheidsgraad (medium/hard) zorgde niet voor een oplossing. De tegenstander kreeg mijn kanonskogels nog steeds om z'n oren. Zo'n uitvinding is nou niet bepaald bevorderlijk voor de speelpret. Ik kon weliswaar steeds een stapje opzij doen en de bal op die manier anders en dus niet dodelijk retourneren, maar bij mij gaat winst boven alles. En dus 'cheatte' (want anders kan ik het niet noemen) ik er op los.
Ik ben bang dat AST nog meer van dit soort dodelijke slagen bevat, want veel passeerslagen en rally's kwamen mij op een gegeven moment wel erg bekend voor.
Vandaar dat ik toch niet op een topscore uitkom, want AST is in principe een uitstekende game die heerlijk speelt, maar alleen als je geen gebruik maakt van de dodelijke en altijd winnende slagen, anders is de lol er snel af.



Legendarisch slecht

Jungle Legend

'Er worden nauwelijks meer echt slechte games gemaakt', zei laatst een gamer tegen me. Die had zeker Jungle Legend nog niet gespeeld...
In Jungle Legend ben je een soort Rambo die in de regenwouden van Zuid-Afrika ronddoolt. De Jungle is niet meer wat het was; alle dieren zijn opgefokt en vallen elkaar aan en de eens zo mooie jungle sterft langzaam af.
Jouw taak is om vier magische stenen te zoeken en die op de goede plekken te leggen en zo de jungle te redden.
Jungle Legend is kort samengevat een hele slechte Turok kloon waarbij je de game ziet vanuit een 3D shooter perspektief. De game is dus 3D maar daar is ook alles mee gezegd. De graphics zijn echt super basic, de texturen lelijk, de levels saai opgebouwd en de monsters dom en blokkig Een lachertje is het lullige dolkje in je hand waarmee je de game begint, maar de grootste lol begint bij de ronduit stupide besturing. Je zeilt als het ware over de grond en bovendien lijkt het net of je de hele tijd gebukt staat. Daarnaast kun je niet springen of andere moves maken. Het enige dat je kunt doen is naar voren en naar achteren lopen, opzij met de muis en je wapens kiezen en gebruiken. Belachelijk.
Een andere rariteit: je maakt amper geluid evenals de beesten die op je af komen dribbelen; je hoort ze dus nooit aankomen. Ze gaan pas brullen als ze bij je in de buurt zijn.
Het leukste geluid is nog dat van de held wanneer hij in een ravijn lazert of door een beest wordt gedood. Dan is het namelijk game over en kun je je tijd weer aan iets nuttigs besteden.

Magical Tetris Challenge



Spelen tot je vingers er af vallen

Inmiddels is het alweer een jaartje of vijftien geleden dat de geniale Russische programmeur AlexyPajitnov een van 's werelds meest verslavende games in elkaar sleutelde. Hij noemde het Tetris en voor hij er erg in had, was de hele wereld druk bezig om de verschillend gevormde vlakjes op de juiste manier naar beneden te loodsen. Het simpele puzzelspelletje heeft sindsdien zijn opwachting gemaakt op zo'n beetje elk denkbaar systeem en het blijft nog steeds een van de beste games ooit gemaakt.
In Magical Tetris Challenge heb je een belangrijke opdracht. Onze goeie oude vrienden Mickey, Minnie, Goofy en Donald zitten een beetje in de penarie en jij moet ze helpen.
Donald heeft tijdens het vissen een rare steen gevonden die uit de ruimte blijkt te komen en oorzaak is van een heleboel ellende en je begrijpt natuurlijk dat je ellende niet moet oplossen met bruut geweld, maar liever door het spelen van een oud Russisch puzzelspel. Toch?
Het leukste van Tetris is natuurlijk om tegen elkaar te spelen en dat doe je dan al snel een paar uur lang, tot je van uitputting van je stoel flikkert. Het blijft gewoonweg een van de allerleukste puzzelgames en vervelen gaat het ook nooit.
En mocht je er dan toch genoeg van hebben om die goeie oude blokjes op de juiste plek te loodsen, dan heeft Magical Tetris nog een andere verrassing voor je in petto. Capcom heeft namelijk een heel arsenaal aan nieuwe Tetris blokjes gemaakt, die het spel weer een hele andere wending geven. Door de enorme blokken kan je vijf rijen tegelijk oplossen om zo een zogenaamde Pentris te verkrijgen. Lekker dan!

Power RAPPORT
GAME BOY COLOR
Prijs: ƒ 69,95 Bfr. ca. 1300 • Fabrikant: Ubi Soft • Distributeur: Guillemot
Tel: 035-5288807
7,5
All Star Tennis had zo mooi kunnen zijn. De vondst van twee 'bugs', want anders kan ik het niet benoemen, bederft voor mij echter de pret. • J.J.

Power RAPPORT
PC CD-ROM
Prijs: ƒ 64,95 Bfr. ca. 1300 • Systeemeisen: Pentium 166 MHz, 32 Mb RAM, 3D kaart niet verplicht, wel aanbevolen • Fabrikant: Inca Gold/ Flair Software
Distributeur: Labelselect
Tel: 010-2161544
2,0
Jungle Legend doet zijn naam eer aan. Het is namelijk een legendarisch slechte game. Diep triest. • JAN

Power RAPPORT
PLAYSTATION
Prijs: ƒ 114,95 Bfr. ca. 2100 • Fabrikant: Capcom • Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720
8,5
Na de N64 is er nu dus ook een PSX versie. Niet echt origineel natuurlijk, maar wel verschrikkelijk leuk. Speelbaar tot je vingers er af vallen. • ANDREAS

Grand Theft Auto



Vette GB-titel.

GameBoy Color bezitters kunnen nu ook één van de coolste games van het moment, Grand Theft Auto (deel 1 dus), gaan spelen, en dat is goed nieuws.
Ik heb zelfs het gevoel dat GTA voor het eerst écht de mogelijkheden van de GBC toont. Developer Rockstar is er namelijk in geslaagd om de zieke en enorme wereld van GTA perfekt op het LCD-schermpje weer te geven en ik had van te voren echt niet gedacht dat dat zou lukken. Op een of andere manier kon ik me gewoon weinig voorstellen bij een GB-versie van deze game. Oké, er rijden op het kleine schermpje misschien wat minder auto's rond (gelukkig maar) en de vette explosies ontbreken, maar de speciale GTA-sfeer is zonder meer behouden.
De gameplay van GTA op de Game Boy is vrijwel identiek aan de gameplay van de console en PC-versies. Je moet dus opdrachten vervullen in ruil voor meer respekt bij de top-criminelen van de stad.
Punten scoor je ook door mensen te pletten en cops te killen. Hoe je dit doet, met je wagen of met een gun, dat mag je zelf bepalen.
Aan GTA op de GBC, kleeft echter één nadeel, de controle over met name de wagens is erg lastig. Zolang je naar boven rijdt, is er weinig aan de hand: om naar links te gaan, druk je met de duim op de D-pad naar links, om naar rechts te gaan, naar rechts.
Rij je echter naar beneden toe, dan draait de hele boel zich opeens onlogisch om. Om naar rechts te rijden, moet je naar links drukken en om naar links te gaan, naar rechts.
Voeg daarbij de hoge snelheid die de auto krijgt als je op de A-button drukt, en je hebt alle ingrediënten voor een potje zeer a-relaxed rijden.
Toch raad ik gamers aan flink te oefenen op de besturing. De game is het namelijk waard. De aktie pakt je meteen en het ziet er allemaal gelikt uit.
Ik heb echt het gevoel dat GTA het begin is van een nieuw tijdperk op de zakconsole.
En dat is wel wat mij betreft meer dan verrassend want hoe lang bestaat die Game Boy nu al niet?

Power RAPPORT
GAMEBOY COLOR
Prijs ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450 • Fabrikant: Rockstar/Take 2 • Distributeur: CD Contact Data
Tel: 0032-32870911
8⁵

Afgezien van de lastige besturing, is Grand Theft Auto een vette GBC-titel. Het laat goed zien wat deze mini-computer allemaal kan. • JJ

NHL 2000



Goed afgewerkte titel, maar het blijft priegelwerk.

IJshockey is in Nederland niet echt populair en dat geldt ook voor ijshockeygames; het is en blijft een gebeuren voor de echte liefhebbers.
NHL 2000 heeft de volledige NHL-licentie, wat betekent dat de speler kan kiezen uit een kleine vijftig NHL-, internationale- en All-Star teams. Dat zal vermoedelijk hier in Nederland nauwelijks als een extra verkoopargument gelden want er zijn nu eenmaal niet veel gamers die op de hoogte zijn van de teams en spelers uit de Amerikaanse NHL.
IJshockey is in de lage landen natuurlijk sowieso niet erg populair (noem eens vijf Nederlandse ijshockeyers), wat best vreemd is als je kijkt hoeveel schaatswereldkampioenen ons kikkerlandje jaarlijks de wereld rondstuurt. Kan iemand me dat eens uitleggen?
Want het blijft een vreemd fenomeen dat juist die sporten die in de VS zoveel miljoenen fans hebben, zoals honkbal, basketball, ijshockey en American football, hier in Europa nauwelijks aanslaan. In Amerika, en vooral in Canada, is ijshockey dus wel een van de grootste sporten en dat is dan ook de reden dat we elk jaar weer vele ijshockeytitels voorbij zien komen.
NHL 2000 is overigens best een aardige game en eigenlijk zou iedereen die van sportgames houdt, ook als je ijshockey niet zo digt, deze titel eens moeten checken. Het maakt immers niet eens zo veel uit welke sport er wordt beoefend, want uiteindelijk gaat het er om dat je de bal (of puck in dit geval) in het doel doet belanden.
Het grootste minpunt aan NHL 2000 is eigenlijk dat de graphics vrij priegelig zijn. De animaties zijn best mooi, maar de puck is zo klein dat je hem snel uit het oog verliest en eigenlijk maar een beetje in het niks aan het meppen bent. Zelfs op de consoles en PC is dat regelmatig een probleem dus je kunt wel nagaan dat dat op de Game Boy helemaal het geval is.
Toch blijft het een knap stukje werk om in zo'n klein machientje zoveel opties, snelle aktie, spelers en teams te proppen.

Power RAPPORT
GAME BOY COLOR
Prijs: ƒ N.N.B. • Fabrikant: EA Sports / THQ • Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555
7⁰

NHL 2000 is een goed afgewerkte titel. Belangrijke troef is de NHL-licentie maar daar zullen denk ik Nederlandse gamers niet warm of koud van worden. • BJORN


Knal-maar-raak flightshooter.

Sinistar Unleashed

Steeds meer Arcade games beleven een wederopstanding op de PC met alle technische toeters en bellen die een Pentium anno nu aankan.
Na onder andere Asteroids en Pong is het nu de beurt aan de space arcade flightshooter Sinistar Unleashed. De vraag wat je moet doen in een game als dit lijkt me duidelijk. In een supergelikt en turbulent spaceship, duik je in een ver donker universum om tegen een evil alien force te vechten. Vervolgens beland je in een 3D universum waar je voortdurend asteroïden, vijandelijke schepen, alien creeps, tentakelige levelbossen en allerlei ander weg te schieten gespuis voor je laser-canons vindt. Het spel valt dan ook samen te vatten onder de noemer 'veel en voortdurend knallen op alles wat beweegt.'
In het begin is dat zeker erg leuk. Met behulp van je flitsende wapenarsenaal schiet je er lustig op los en al snel vind je jezelf 'button dashend' de zoveelste tegenstander om zeep helpend.
Ook de settings waarin je vliegt en knalt, zijn ronduit schitterend te noemen. Het heelal met sterren, planeten, plasmastromen, melkwegwolken en weet ik veel wat nog meer weirde space alien stuff je in deze game tegenkomt, zijn imponerend vormgegeven.
Jammer is alleen wel dat de game af en toe zo panisch druk wordt dat je echt alleen maar als een gek je bommen en lasers loopt af te vuren. Bovendien ben je al snel omringd door de een na de andere steeds groter wordende explosie.
We zijn inmiddels verwend met space shooters als Wing Commander en FreeSpace en natuurlijk moeten we ook het arcade karakter van deze game in ogenschouw houden, maar toch slaat na een klein uurtje de verveling een beetje toe omdat de gemiddelde gamer weinig moeite zal hebben met het killen van de vijanden, zeker door de giga hoeveelheid aan powerups. En afgezien van de rare verschijningen biedt de game niet echt veel variatie. Daarentegen staan wel weer vijf extra levels die je voorgeschoteld krijgt als je alle bosses omlegt.

Power RAPPORT
PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800 • Systeemeisen: Pentium II 233 MHz, 32 Mb RAM, 3D-Kaart • Fabrikant: THQ • Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555
7⁶

Een lekkere, felle, grafisch imponerende, vermakelijke maar nergens opzienbarende knal-maar-raak arcade space flightshooter waarbij na een tijdje de verveling toch dreigt toe te slaan. •

Power Score

Supreme Snowboarding

Suffe snowboardgame

Dat de winter er aan komt, zullen we weten. De ene na de andere ijshockey- en snowboardgame wordt hier op de redaktie afgeleverd.
Supreme Snowboarding kregen we twee maanden geleden al voor de PC en Jan was er laaiend enthousiast over. Dat is echter allerminst een garantie dat deze game op de Game Boy eveneens hoge ogen gooit want het maken van een game die op een zak-console goed uit de verf komt, is een vak apart. Een goed spelconcept alleen is niet voldoende en ook bij Supreme Snowboarding lijkt men uit het oog verloren te hebben dat gamen op een Game Boy iets heel anders is dan op een PC.
In Supreme Snowboarding krijg je de mogelijkheid om te kiezen uit drie spelsystemen. Je hebt de Competitie mode, de Challenge mode en de Practice mode. Laatstgenoemde spreekt natuurlijk voor zich, da's gewoon effe de boards en tricks in de vingers krijgen.
In de Challenge mode kan je per piste de beste tijd proberen neer te zetten, de coolste tricks uitproberen of met een slalomwedstrijd meedoen.
In de Competitie mode heb je dezelfde opties als in de Challenge mode, maar hieraan is de zogenaamde Supreme mode toegevoegd, waar je een slalomwedstrijd afwerkt en waar zowel een snelle tijd als behaalde punten een rol spelen. Die punten verdien je door zo veel mogelijk koele moves te maken.
Dat is makkelijker gezegd dan gedaan want met het beperkte aantal knoppen op de Game Boy kun je natuurlijk niet echt veel spectaculaire moves maken.
Tja, en als dan ook nog eens blijkt dat, zelfs gemeten naar de Game Boy standaard, de graphics van Supreme Snowboaring ronduit suf te noemen zijn, word ik alles behalve vrolijk van deze game.
Welke mode je ook kiest, het echte snowboarden komt nooit volledig van de grond. Toegegeven, het is erg moeilijk om een extreme sport als snowboarden goed weer te geven op een Game Boy maar Supreme Snowboarding is een stuk minder supreme dan de titel doet vermoeden.

Power RAPPORT

GAME BOY COLOR

Prijs: ƒ 79,- Bfr. ca. 1450 • Fabrikant: Housemarque • Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

5¹

[illegible]

Mario Golf

Net zo leuk als z'n grote broer

Mario Golf kennen jullie misschien al van de Nintendo 64 want daarop kwam ie een tijdje geleden uit. Een erg leuk spel vond ik het en dat gaf natuurlijk goede hoop voor de Game Boy-versie.
Mario Golf kun je op de Game Boy in je eentje spelen of met z'n tweeën via een Game Link. Die laatste optie laat ik varen omdat ik geen Game Link (en vrienden) heb en omdat ik vind dat je Game Boy spelletjes eigenlijk in je eentje moet spelen. Als je dan toch met meerderen tegelijk aan de slag wilt, neem dan maar een console-versie, toch?
In je eentje kan je elke hole (vier keer achttien holes) oefenen of op een hele baan van achttien holes proberen of je mee kan komen met de pro's.
Heb je dit een beetje onder de knie dan kan je een tournament spelen of het opnemen tegen een pro van de club zelf. Ik adviseer je bij deze om die laatste optie pas te kiezen als je het spel echt helemaal in de vingers hebt.
Mario Golf onder de knie krijgen, is overigens niet eens zo moeilijk. Het spel werkt volgens de klassieke manier - druk op een knop en de schotkracht balk loopt vol, druk nog een keer om de schotkracht te bepalen. Daarna loopt de balk weer leeg, en moet je op een knop drukken om de precisie te bepalen. Een streepje geeft aan wat de perfekte slag is, en hoe dichter je bij dat streepje komt hoe preciezer je slag is. Ondertussen moet je natuurlijk wel op de windkracht en windrichting letten, want zelfs op de Game Boy wil het nog wel eens stevig waaien.
Mede door het kleine scherm is het wel wat moeilijk om de greens 'te lezen', zeker in vergelijking met de N64-versie, maar ja, wie vergelijkt er nu een Game Boy met een N64?
De concurrent is Tiger Woods PGA Tour 2000 en je moet zelf maar uitmaken welk spel je leuker vindt.

Power RAPPORT

GAME BOY COLOR

Prijs: ƒ 79,- Bfr. ca. 1450 • Fabrikant: Nintendo • Distributeur: Nintendo
Tel: 030-6087100

7⁸

[illegible]

NFL Quarterback Club 2000

Geen Madden-killer

Dat NFL QBC 2000 Electronic Arts' vlaggenschip Madden 2000 aan de kant zou kunnen schuiven, was niet te verwachten en blijkt ook niet het geval. Er is wel keihard gewerkt aan de graphics en die zijn dan ook prachtig om naar te kijken, maar een ware nachtmerrie om te spelen. De animaties zijn allesbehalve vloeiend, tenzij je alle grafische snoepjes in het optiemenu ongedaan maakt en gewoon weer op '99 niveau gaat spelen.
Ook NFL QBC kent een soort Situation Play, waarmee je ruim dertig legendarische momenten uit de Super Bowl kan naspelen.

Power RAPPORT

NINTENDO 64

Prijs: ca. ƒ 139,95 Bfr. ca. 2525 • Fabrikant: Acclaim
• Distributeur: Infogrames • Tel: 040-2393555

6⁵

[illegible]

Speed Demons

Speed Demons is 100% arcade: weirde wagens, circuits, rijgedrag en dus weirde aktie, waarbij olifanten, pinguïns etc. regelmatig voor je wielen komen.
Het effekt van de crashes die hiervan het gevolg zijn, wordt uitstekend ondersteund door de Force Feedback techniek. Ik trilde bijkans met bureau en al mijn kamer uit.
De tracks zijn pittig en het wordt allemaal nog moeilijker door de slordige graphics. Van dichtbij is alles erg hoekig en ook kun je gewoon door de platte textures die langs de baan staan, heen rijden.
Jammer, want het idee achter deze game is erg leuk.

Power RAPPORT

PC CD-ROM

Prijs ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450 • Systeemeisen: Pentium 200, 32 Mb RAM, 3D videokaart, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95. • Fabrikant: Microids
• Distributeur: Atoll Soft • Tel: 0318-505484

7²

[illegible]


Geen topper

Suzuki Alstare Racing

Ubi Soft heeft wat officiële licenties weten los te peuteren en heeft met motorfabrikant Suzuki natuurlijk een prima naam om de game (die in Japan onder de naam Redline Racer uitkwam; zie PU 6) extra bekendheid mee te geven.
Vraag is natuurlijk of ze ook nog een beetje gesleuteld hebben aan het spel zelf, aangezien het origineel nou niet bepaald vet te noemen was. Ubi Soft beloofde ons namelijk nog wat aanpassingen en verbeteringen aan te brengen, dus laat ik eens zien of ze zich aan die belofte gehouden hebben. Nou, dat valt dus tegen. Allereerst hoopte ik op een wat betere speelbaarheid, omdat ik met Redline Racer aardig wat probleempjes had. Je hoefde de analoge stick maar een beetje naar links of rechts te bewegen, of je vloog al bijna dwars de bocht door. Veel te gevoelige besturing dus.
Helaas is dat probleem nauwelijks verholpen, waardoor je in veel levels met nauwe wegen regelmatig tien meter de lucht in vliegt, met motor en al.
Het enige duidelijke verschil zit 'm in de kleuren van de kleding, de trajekten en motoren (nu dus officiële Suzuki-bakken). Verder is er toch niet echt veel nieuws onder de zon.
Nu zal ik verdere vergelijkingen maar achterwege laten, dus laat me maar gewoon zeggen wat ik van deze game vind: ik vind het drie keer niks. Kijk, ik weet ook wel dat dit geen race-sim is, maar zo lastig als deze game voor een arcade-racer speelt, da's echt niet goed hoor.
Met de snelheid van dit spel zit het wel snor, maar de schermopbouw verloopt niet altijd even vloeiend (iets wat op een rete-krachtige console als de Dreamcast toch voorkomen had kunnen worden). Verder vind ik dat de motoren te veel glijden over de wegen, net als bij Sega Rally 2. Van de vele bochten die de (op elkaar lijkende) trajekten kent, word je ook nog eens helemaal krankjorum, dus het moge duidelijk zijn dat ik deze game niet bepaald aanraad.

Power RAPPORT
DREAMCAST
Prijs: [illegible] 2350 • Fabrikant: Ubi Soft • [illegible]
Tel:036-5200087
5,4
[illegible] Suzuki [illegible] Racing. Aardige [illegible] play maken deze [illegible] van dat. • [illegible]


Egyptian style platformgame

Papyrus

Papyrus is de naam van de held in deze game, en hij moet het opnemen tegen de slechterik Seth. Deze heeft namelijk de prinses Théti ontvoerd en is hard op weg de macht over te nemen in het koninkrijk van haar vader de Farao.
Je kan spelen met Papyrus zelf of, vanaf level vier, met prinses Théti.
Het hele avontuur speelt zich af in een klassieke platformgame-stijl. Springen, rennen en schieten horen dus tot de standaard akties.
Ondanks deze overbekende gameplay onderscheidt Papyrus zich als game van vele andere door de heldere en levendige graphics.

Power RAPPORT
GAME BOY COLOR
Prijs: ƒ 79.95 Bfr.ca. 1450 • Fabrikant: Uhisoft • Distributeur: Guillemot
• Tel:0032-27352363
7,9
Hoewel Papyrus [illegible] van de graphics, [illegible] leuke verhaal [illegible] bij alle [illegible] • [illegible]


Hockey-game met ballen

NHL 2000

Op het eerste gezicht lijkt NFL 2000 sterk op z'n voorganger maar zodra je begint te spelen, zie je dat de animaties, bewegingen en interface er veel vetter uitzien dan voorheen.
Een leuke extra is de 'big hit/deke'-knop, een soort 'supergok'-funktie, waarmee je je speler wat meer risiko laat nemen. Door hem tijdelijk wat meer kloten te geven, neemt ie eventjes het onzekere voor het zekere waardoor hij zowel hele mooie beslissende akties kan maken als belabberde moves met alle gevolgen van dien.
Het maakt het spel een stuk menselijker en dat is nooit mis natuurlijk!

Power RAPPORT
PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,- Bfr.ca. 1800 • Systeemeisen: Pentium 200 of P166 met 3D-kaart, 32 Mb Ram, 70Mb schijfruimte. • Fabrikant: Electronic Arts • Distributeur: Electronic Arts
• Tel:[illegible]
7,4
NHL 2000 is [illegible] vooral de nieuwe [illegible] je je character [illegible] feature. •ANDREAS


Fraai football feestje

Madden 2000

De laatste jaren wist EA telkens weer de concurrentie te overtreffen met hun legendarische Madden-serie. Vooral Madden 99 was een spectaculaire titel.
Als je Madden 2000 opstart en de characters in beweging komen, zie je meteen dat de animaties een stuk soepeler en smoother lopen dan vroeger en de framerate flink is opgekrikt.
Aan de bekende game-modes als Exhibition, Season, Custom Season, Tournament, Practice en Franchise is de Situation mode toegevoegd waarin je als speler een tiental wereldberoemde games kan herspelen.
Een mooie modus vooral voor diegenen die zich wèl de nodige football-hoogtepunten kunnen herinneren.

Power RAPPORT
PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,- Bfr.ca. 1800 • Systeemeisen: Minimaal P133 (non-accelerated). Aanbevolen P200MMX + 3Dkaart (accelerated), 32 Mb RAM, eight speed CD-speler. • Fabrikant: Electronic Arts • Distributeur: Electronic Arts • Tel:00800-94055555
8,0
Madden 2000 [illegible] footballgames [illegible] altijd zal zijn? [illegible] •ANDREAS

Madden 2000

Er is op grafisch vlak weinig veranderd aan Madden 2000 ten opzichte van vorig jaar, behalve de verhoudingen van de characters.
Een lineman heeft nu, net als in het echie, een dikke reet en de borstpartij van een uit de kluiten gewassen gorilla, terwijl de receiver als een ranke antilope over het veld dartelt.
Jammer is alleen dat alle spelers zijn uitgevoerd met een enorm hoofd, waardoor dat hele proportiedin weer in duigen valt.
Verder is de PSX-versie van Madden 2000 weer een hele vette titel geworden waar elke rechtgeaarde footballbal vast en zeker dolblij mee is.

Power RAPPORT
PLAYSTATION
Prijs: [illegible] • Fabrikant: Electronic Arts • [illegible]
• Tel:[illegible]
8,0
Ook op de PSX [illegible] Madden [illegible] de ranglijst [illegible] benieuwd [illegible] PSX [illegible] •ANDREAS

EEUWIG *Leven*

kom verder, word beter, leef langer

Yo! Het jaar 2000 nadert. Wat zal het ons allemaal gaan brengen? Waarschijnlijk de eerste Pentium 1000 (ofwel 1Ghz), een shitload aan 3D kaarten, meer geruchten en feiten over de PSX 2 en de Dolphin, de groei of val van de Dreamcast, de eerste Profcheck met Prins Willem Alexander, vele honderden nieuwe games, een restyling van het PowerWeb, heel veel mailtjes die klagen dat de cheats niet werken, evenveel mailtjes die ons bedanken voor de cheats, veel juicy tripjes en natuurlijk de Europese titel voor het Nederlands Elftal. Ik kan niet wachten. JAN

Eeuwig Leven Post stuur je naar: POWER UNLIMITED, POSTBUS 9805 1006 AM AMSTERDAM

of ons e-mail adres: Power@bpa.nl

Voor spoedgevallen kun je terecht bij: Nintendo Servicelijn 06-90490444 (1 gulden per minuut)

Sony PlayStation Line Nederland: 0909-9000000 (1 gulden per minuut)

België: 0900-00000 (hoogtarief 6,05 franc per 20 seconden, laagtarief 6,05 franc per 40 seconden)

tip van de maand

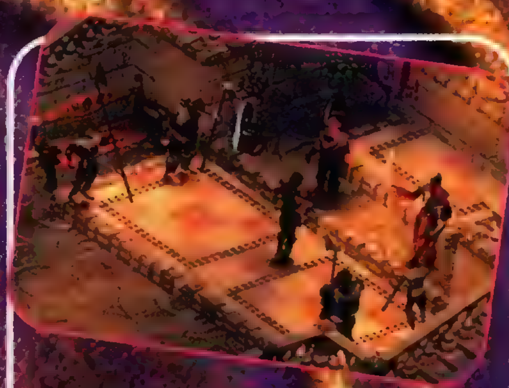
GTA 2

Super uitgebreide tips en trucs voor GTA 2 van een trouwe Power Unlimited fan uit Nijmegen. Supertips van een trouwe lezer, dat vraagt om een Tip van de Maand Award en een spel naar keuze.

Parkeer je auto onder een kraan, stap uit en de kraan zal de auto oppakken en 'crushen', de tweede kraan pakt het schrootblok op en dumpt het op een lopende band die in een gebouw gaat, ga op de band staan die uit het gebouw gaat (meestal zit er een trapje of moet je springen van een kist of zo) en er komt een powerup/ weapon uit, deze verschillen per auto's, hier heb je er een paar:

cop car: cop bribe
Z-type (van de Zaibutsi): Silent uzi
Beamer: Flametrower
Y-type (van de Yakuzomi): Bazooka
Taxi: Armor
Meteor (van de SRS): Invenerable
FBI-Car: Extra Leven

- Kijk in level twee in het Redneck gebied, rechts van hun crusher onder een boom. In de bijna linker bovenhoek van de map staat een Tank Kill-Frenzie. Die tank is letterlijk IN-DES-TRUC-TA-BLE, alleen met explosieve wapens (die de politie of bendes niet gebruiken) is die tank kapot te krijgen, ik heb er wel honderd auto's overheen gereden, en de FBI heeft met die silent uzi's wel duizend keer geschoten, geen schrammetje.
- Pas op voor gasten in rode kleding met witte mouwen, dit zijn namelijk zakkenrollers, je krijgt wel extra geld wanneer je ze killed.
- Pas op voor gasten in groene kleding zonder mouwen, deze stelen namelijk auto's van jou of iemand anders.
- Wanneer je een taxi steelt, rij dan rustig langs de kant van de weg, wanneer je 'Taxi!' hoort, moet je meteen stoppen en zie je een gast die in je taxi stapt, het dakraampje gaat dicht en je geld tikt langzaam bij, pas wel op want bij de eerste botsing die je maakt, stapt hij uit. Het gaat hier niet om grof geld verdienen maar meer om het idee.
- Ditzelfde kan je ook met de bus doen. Steel een bus, rij over de grote weg totdat je een busteken op de stoep ziet, hier staan meestal een paar mensen te wachten, stop daarvoor, laat de mensen in je bus komen net zolang totdat de bus automatisch dicht gaat, je krijgt hetzelfde als bij de taxi alleen dan 10 x meer.
- De brandweerwagen heeft een waterkanon met oneindig water, die het is hetzelfde als de flamethrower, alleen dan blauw en zeer zwak, handig om de politie af te houden.
- Natuurlijk heb je in deze GTA ook weer de Gouranga alleen dan in de vorm van Elvis. Zover ik weet krijg je $ 25.000 wanneer je ze in een rij overrijdt. Als je in de buurt van hen loopt, hoor je allemaal geluiden als: 'I told you he was alive' of 'its the king'.





PC CD-ROM

PC CD-ROM



AIRLINE TYCOON

Tik tijdens het spelen een van de volgende codes.

ATMISSALL: Alle missies
DONALDTRUMP: Cash
MANTAT: Alle helpers aktief
SHOWALL: Alle vluchten zichtbaar
THINKPADE: Je krijgt een notebook
WINNING: Win de missie
CROWD: Meer mensen
FAMOUS: Betere reputatie

PC CD-ROM



SHADOWMAN

In de schaduwen van Leeuwarden vond Stephan Caffa de debug mode cheats.

Open de shadowman dir en ga naar DATA/SCRIPTS/MENUS/ENGLISH

Daar staan de files: DEBUG.MSC en RELEASE.MSC
Doe als volgt:
-Rename de RELEASE.MSC naar v.b. RELEASE.BAK
-Rename nu de DEBUG.MSC naar RELEASE.MSC
(Maak wel even een reserve kopie)
Wanneer je Shadowman nu start heb je verschillende opties zoals Debug waarin je o.a. kan veranderen: wireframe, unlimited ammo, all guns, map kiezen, welke gadgets je wilt, snelheid waar het spel mee speelt en noem maar op. Wanneer je eenmaal speelt en op escape drukt, heb je nog meer debugs die je aan kan zetten.

PLAYSTATION



GTA 2

Melvin van Beekum uit Spijkenisse doet GTA 2 op de PSX.

Voer de volgende Cheats in als "Player name".

ITSALLUP : Level select
NAVARONE : All weapons
LIVELONG : Unlimited energy
LOSEFEDS : No Police
DESIRES : Max. wanted level
HIGHFIVE : 5x multiplier
BIGSCORE : 10 million points
NOFRILLS: Debug basic script
Tune radio: Druk é als je in een auto zit met een radio om van zenders te wisselen.

PC CD-ROM



GTA 2

Vincent Kroon uit Alkmaar houdt wel van joyriden.

Tik de volgende cheats in als je naam.

EATSOUP = Gratis winkelen.
MUCHCASH = Je krijgt 500.000 gulden
ODOFGTA = Alle wapens
BUCKFAST = Alle steden en alle bonuslevels
RSJABBER= God mode

GAME BOY COLOR

POKÉMON

Alex Hamerling uit Delft komt met hele handige tips.

Waar vind ik die pokémon?

Je bent er vast wel achter dat sommige Pokémon goed verstopt zitten. Ze komen maar een of twee keer in het spel voor. Hier zijn deze ultra-zeldzame Pokémon.

Squirtle, Bulbasaur en Charmander

Ik noem ze alleen maar omdat deze Pokémon tot de ultra-zeldzame soorten behoren. Voor de dombo's die het nog niet weten, je kunt ze kiezen aan het begin van het spel. Dus denk na, je mag er maar één van hebben.

Aerodactyl

Als een van je Pokémon CUT kent, dan kun je in Pewter City het museum via de zij-ingang binnen. Hier geeft iemand je de Old Amber. Breng hem naar het laboratorium op Cinnabar Island en ze maken een Aerodactyl voor je.

Omanyte, Omastar, Kabuto en Kabutops

Aan het eind van de grot door mt. moon kom je een jongen tegen die twee fossielen heeft. Versla hem en je mag er een uitkiezen. Wil je een Omanyte, kies dan het Helix Fossil. Wil je Kabuto, kies dan het Dome Fossil.
Ga nu naar Cinnabar Island (ergens aan het eind van het spel) en ga naar het laboratorium. Daar maken ze een Pokémon voor je als je hen een fossiel geeft. Als je Omanyte of Kabuto level 40 heeft bereikt, evolueert hij in respektievelijk Omastar of Kabutops.

Jynx

Eerst moet je een Polywhirl zien te krijgen. Je kunt hem later in het spel proberen te vangen, of je kunt je Polywag laten evolueren. Ga nu naar Cerulean City, in een van de huizen woont een vrouw die jouw Polywhirl tegen een Jynx wil ruilen. Ze heet Lola.

Farfetch'd

Vang eerst een Spearow, hij is niet erg zeldzaam dus je zult geen moeite hebben om er een te vinden.
Ga nu naar Vermillion City. Hier woont iemand die jouw Spearow wil ruilen tegen Farfetch'd. Hij heet Dux.

Snorlax

Je hebt twee kansen om hem te vangen: op route 12 en route 16, hier ligt hij te slapen. Je hebt de Pokéfluit nodig om hem wakker te maken. Vecht met hem om hem te vangen. Pokéballs en Greatballs werken niet. Gebruik Ultraballs of de Masterball (maar ik zou hem bewaren voor Mewtwo).

Mr. Mime

Eerst heb je Abra nodig. Route 25 geeft de beste kansen om hem te vangen.
Ga daarna naar Route 2 (via Diglett's cave in route 11) en ga in een van de huizen. Ruil hier je Abra tegen Mr. Mime. Zijn naam is Marcel.

Zapdos

Eerst moet je SURF aan een van je Pokémon leren. Ga dan naar het noordoosten van route 10 naar het water. Surf over het water naar de Power Plant. De Power Plant is een dungeon, en alle dungeons hebben een beloning verborgen.
Ga door de Power Plant naar de andere kant. Hier staat Zapdos op je te wachten. Save eerst je game voordat je met hem gaat praten, als je hem per ongeluk verslaat komt hij nooit meer terug. Je moet eerst zijn energie helemaal terugbrengen. En om er helemaal zeker van te zijn dat je hem kunt vangen, zou ik hem ook in slaap brengen.
Gooi dan een Ultraball. Je kunt ook de Masterball gebruiken, maar zoals ik al zei, bewaar die voor Mewtwo.

PLAYSTATION



STREET SKATER

- **bonobo secrets:** Speel het spel uit met bonobo en je krijgt nieuwe skateboards.
- **extra options:** Pauzeer het spel en druk ⇩, ⇦, ⇦, ■, ●, ●, ⇨
3 - ▲, ⌣
- **hidden characters:** Speel het spel twee maal uit met dezelfde speler.
- **lower qualifing pionts:** Pauzeer het spel en druk ⇨, ⇦, ⇨, ⇨, ⇧, ⇩, ⇦, ●, ▲.
-unlock the gates: Win de Street Tour met elke speler.

PC CD-ROM

DUNGEON KEEPER 2

Offer cheats van Vincent Tempelaar uit Alkmaar.

Sacrefice	Resultaat
2 Salamanders	1 Dark Mistress
2 Rogues	1 Salamander
2 Warlocks	1 Goblin
2 Bile Demons	1 Rogue
2 Black Knights	1 Vampire
1 Salamander + 1 Dark Elf	1 Dark Mistress
2 Skeletons	1 Dark Elf
2 Wizards	1 Bile Demon
1 Skeleton + 1 Troll	1 Bile Demon
2 Dark Elves	1 Troll
2 Vampires	1 Bile Demon
2 Dark Mistresses	1 Skeleton
2 Trolls	1 Warlock
3 Monks Mana	Boost
1 Bile Demon + 1 Warlock + 1 Dark Elf	Receive Imps
2 Dwarves + 1 Dark Mistress	Make Safe

PLAYSTATION

V-RALLY 2

Maikel gaat voor alle cars, trophies en levels.
Ga naar game progression screen bij de options menu en druk: L1, R1, ⇨, ⇦, ⇦, ⇨, ⇧, ⇩, ⇧, ⇩, X, X + SELECT

PLAYSTATION

WIPEOUT 3

Wipe'em out, Berry Peelen uit Nijmegen!
Tik als naam:
jazznaz: Je krijgt de phantom class
wizzpig: Alle werelden
avinit: Alle teams
thehair: Alle challenges
moonface: Oneindige hyperthrust
geordie: Oneindige shield en thrust
deputy: Oneindige weapons (elke keer een ander)
bunty: Opent tournaments
bebedee: Verandert blauwe turbo driehoeken in witte
nowheels: Hitting side of track slows down vehicle

PLAYSTATION

DRIVER

Paul Bermon heeft de Driver GameShark Codes.
Infinite Damage: 8009aee00000
Low Felony Meter: 800973c80000
Infinite Time: 800c6e660001/ 800c6e640000
Low Rider Mode: 8009adaaffff
Low Gravity Mode: 8009d5a80001
Backwards Mode: 8009d5b00001
Enable Credits: 800863dcfffe/ 800863deffff
Enable Invincibility: 80086414fffe
Cheat: 80086416ffff
Enable Immunity Cheat: 8008644cfffe/8008644effff
Enable Rear Wheel: 80086484fffe
Cheat: 80086486ffff
Enable Minis Cheat: 800864bcfffe/800864beffff
Enable Stilts Cheat: 800864f4fffe/800864f6ffff
Enable Antipodean: 80086564fffe
Cheat: 80086566ffff
Scare Meter Maxed: 800c6ea006a4
Bomb Never Blows Up: 800974280000
Have All Flags: 800c6c940064

PLAYSTATION

ARMY MEN: AIR ATTACK

Level Passwords
2 - ✖, ⇩, ⇦, ⇦, ■, ●, ●, ⇦
3 - ▲, ⇧, ⇨, ⇨, ⇧, ▲, ●, ⇧
4 - ⇩, ⇩, ■, ■, ⇦, ⇦, ●, ✖
5 - ⇨, ⇨, ✖, ●, ⇧, ⇧, ⇧, ⇧
6 - ■, ●, ✖, ■, ▲, ⇨, ⇧, ⇦
7 - ■, ●, ✖, ■, ⇦, ⇧, ⇨
8 - ⇦, ⇧, ⇨, ⇧, ▲, ⇩, ⇧, ⇩
9 - ●, ●, ⇦, ⇧, ⇨, ⇧, ✖, ✖
10 - ✖, ⇩, ⇩, ⇩, ⇩, ✖, ⇦, ⇨
11 - ▲, ⇧, ●, ⇩, ■, ⇦, ✖, ⇨
12 - ⇧, ⇧, ▲, ▲, ⇦, ⇦, ●, ●
13 - ⇦, ⇩, ⇦, ⇩, ■, ●, ■, ●
14 - ⇩, ⇩, ⇩, ⇩, ✖, ✖, ●, ●
15 - ■, ⇨, ⇦, ●, ●, ⇧, ⇩, ■
16 - ⇩, ⇧, ⇩, ⇧, ▲, ●, ▲, ●

PC CD-ROM

RE-VOLT

Ga naar het bestand "cars" in de map van Re-Volt, kies daar een auto en ga dan naar "parameters". Daarin kun je de ***top-speed van een autootje veranderen****, zodat hij veel sneller gaat dan alle andere auto's!!*

www.interexpo.nl

BEZOEK DE BESTE EN VOORDELIGSTE COMPUTERBEURZEN VAN:

INTEREXPO & MEDIA HOLLAND

BENELUX COMPUTER

BEURSGEBOUW EINDHOVEN

28+29+30 JAN.

[Vr: 13-22 uur / Za+Zo: 10-17 uur]



HARDWARE & SOFTWARE TEGEN BODEMPRIJZEN

- Informatie, demonstratie, prijzenfestival
- WIN EEN PENTIUM PC!
- Voor het hele gezin, jong en oud
- Zowel privé als zakelijke gebruikers
- Zeer aantrekkelijke prijzen en beursaanbiedingen
- Honderden standhouders
- ruime keuze
- gigantische koopjes
- goede kwaliteit
- gezellige sfeer

SYSTEMEN, PRINTERS, MONITOREN, CD-WRITERS, SCANNERS, CD-ROM/ DVD-SPELERS SUPPLIES, CD-ROMS, CD-R'S, SOFTWAREPAKKETTEN ENZ. NIEUW EN 2E HANDS MET GARANTIE

KOM OOK NAAR:

PC DISCOUNT

DÈ COMPUTER KOOPJES BEURS

BINNENKORT BIJ U IN DE BUURT! 10.00 - 16.00 uur

BEURS•OVERZICHT

Za	8-01-'00	Emergohal - Amstelveen
Za	8-01-'00	Sport & Beach Plaza - Breda
Zo	9-01-'00	Evenementenhal - Tiel
Za	15-01-'00	Groenoordhallen - Leiden
Zo	16-01-'00	Sporthal Sterrenburg - Dordrecht
Za	22-01-'00	De Vechtse Banen - Utrecht
Za-Zo	22-23-01-'00	Darling Market - Rijswijk
Vr-Za-Zo	**28-29-30-01-'00**	**Beursgebouw - Eindhoven (10-17 uur)**
Za	5-02-'00	Zeelandhallen - Goes
Za	5-02-'00	VSW-Hal - Veenendaal
Zo	6-02-'00	Stadssporthal - Sittard

REDUKTIEBON
ƒ5,00 VOORDEEL

INLEVEREN AAN DE KASSA
(geldig voor meerdere gezinsleden)

Naam & Voorletters

Adres   Nr.

Postcode   Woonplaats

Knip deze bon uit en profiteer nu!



Opgelet: plaatsen en data onder voorbehoud!
INFO: (070) 358 89 29
http://www.interexpo.nl



Deze bon is geldig op alle door InterExpo & Media georganiseerde computerbeurzen



STAR WARS, RACER

Martin Klop klopt ze allemaal!

☆ Blijf lang doorsparen totdat je een goede en snelle motor kan kopen, want die heb je nodig in de races.

☆ Als je over het ravijn heen moet, druk dan op pijltjestoets naar beneden en je komt er net overheen.

☆ Gebruik het kantelen om je toestel niet veel te beschadigen in de bochten en je kan gelijk tussen de andere racers door.

☆ Koop ook veel pit-droids en je toestel komt sneller op sterkte.



WUTANG SHAOLIN STYLE

Parental Unlock Code: ▲, ●, ✖, ✖, ■, ▲, ●, ■



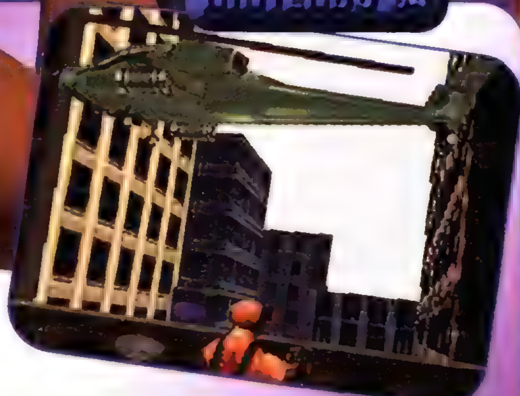
GEX 3 DEEP COVER GECKO

Michiel Meulemans gaat deep!

Debug mode: ■, ■, ▲, ●, ✖, ✖

Extra life: ▲, ●, ■, ■, ✖

Speel als Alfred: ■,●, ■, ●



DUKE NUKEM : ZERO HOUR

Hail to the king, baby en to Jurgen Cappelle.

- Big Gun mode: Dood alle vijanden in level 3 "Nuclear Winter" en dan zal de code voor een groter geweer bij de cheat options verschijnen.

- Big Head mode: Red alle vrouwen in level 2 "Liberty or Death" en dan zal deze cheat verschijnen in het cheat options menu.

- Ice Skin: Red alle vrouwen in level 5 "Fallout" en dan zal de cheat in het cheat option menu verschijnen.

- Titanic level: Om het titanic level "Going Down" te krijgen, moet je alle machine-onderdelen vinden voor je bij het level "The Rack" komt en dan zal er een tweede portal naast de eerste verschijnen richting de Titanic.

-Weather changes: Vind alle secrets in level 6 "Under Siege" om deze optie te krijgen.



RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

De complete en ge-update codes van Koen Craeghs.

Tijdens het spelen moet je op enter drukken voor het cheat venster en dan tik je een van de volgende codes in:

1-900: Zwaar ademen
5fingerdiscount: Refill inventory
drawplan: Map draw plan
awarenessstatecolors: Map draw AI aware colors
alertnessstatecolors: Map draw AI alert colors
bignoggin: Big head mode
combatstatecolors: Map draw AI combat state colors
coverpoints: Map draw cover points
debugkeys: Debug keys activated
explore:Victory conditions
avatargod: Avatar God mode
psychstatecolors: Map draw AI psycological state colors
behaviorcolors: Map draw AI behavior colors
levelmaps: Map draw level maps
meganoggin: Mega head mode
monocle: Monocle mode
normalcolors: Map draw AI normal colors
panickedcolors: Map draw AI panicked colors
pathpointlinks: Map draw path point links
pathpoints: Map draw path points
nobrainer: Disable AI
objectwalls: Map draw object walls
obstaclewalls: Map draw obstacle walls
stumpy: Stumpy mode
silentbutdeadly: Fart mode
teamgod: Team God mode
testplan: Map draw test plan
teamshadow: Team invisible mode
theshadowknows: Invisible mode
threatawarenesscolors: Map draw AI threat awareness colors
turnpunchkick: 2D players



SYPHON FILTER

Alle wapens en ammo en de groeten van Mark.

Druk op start, ga naar wapens maar selecteer niks, doe dan ⇨, L2, R2 ■, ● en ✖.

The Longest

Ik heb The Longest Journey inmiddels uitgespeeld en voor jullie netjes een walkthrough samengesteld. Hier is deel 1.

OPMERKINGEN VOORAF
Het is altijd mogelijk te rennen door te dubbelklikken op een lokatie of op een ikoon. Elke keer als deze walkthrough je zegt met een persoon te spreken, probeer dan alle mogelijke vragen. Het is mogelijk de dialogen af te breken door op [ESC] te drukken, maar dan kan je belangrijke informatie missen over het vervolg van het spel maar ook over de oplossingen van de puzzels. Onthoud dat je regelmatig het spel moet opslaan, voor het geval je iets bent vergeten en je terug moet.

PROLOOG
Pak de schaal uit het nest links van de boom en breek het takje van de boom. Praat met de boom tot je geen dialoogkeuzes meer hebt en combineer dan de schaal en het takje in je inventaris met elkaar. Klik met het voorwerp dat dan ontstaat op het stroompje helemaal rechts van de boom. De boom zou nu water moeten krijgen en nadat je weer met de boom hebt gesproken zal die het ei terug in het nest leggen...

HOOFDSTUK 1
Pak het dagboek op dat op tafel ligt (zonder je dagboek zal je niet kunnen opslaan). Open de klerenkast, pak het speelgoedaapje en onderzoek het oog van het aapje. Haal het oog eruit voor later gebruik.
Verlaat April's kamer, praat met Zack en loop naar beneden de gezamenlijke kamer in, waar je Fiona zal treffen. Onderzoek het prikbord op de meest rechter muur en haal er de roze notitie vanaf (je krijgt dan ook meteen een Pushpin in je inventaris). Geef deze notitie aan Fiona en je zal een gouden ring ontvangen. Neem de lucifers van tafel en stel Fiona een paar vragen. Ga vervolgens naar buiten.
Buiten, helemaal aan de linkerkant, vind je een kapotte waterpomp (= machine). Gebruik de gouden ring om de twee draden (rechtsboven) met elkaar te verbinden, verzet dan de schakelaars (rechtsonder) totdat ze allemaal horizontaal staan.
Vanaf de startpositie kan je het volgende doen: klik twee keer op de linkerhendel zodat het rode lampje twee posities naar rechts gaat; klik twee keer op de rechterhendel; klik één keer op de linkerhendel; klik drie keer op de rechterhendel; klik één keer op de linkerhendel en één keer op de rechterhendel.
Klik dan op de knop van de gasfles (links). Draai dan aan het pompwiel om het water in beweging te zetten en verwijder de klem. Vergeet niet om ook de gouden ring weer mee te nemen. Loop dan naar Cortez die op het bankje zit en praat met hem, verlaat het scherm dan door de uitgang rechts op je scherm. Loop door het park naar de VAVA (kunstacademie) en ga hier naar binnen.
Pak de rubber handschoen uit de prullenbak. Ga naar boven en pak de penselen en het palet. Loop dan naar het schilderij en klik er op met je penselen en palet. Praat daarna met Emma en verlaat vervolgens de VAVA om naar het Fringe Café te gaan.
Ga het café binnen en pak wat snoep uit de snoeppot op de bar. Ga verder het café in en pak een stuk brood van de salontafel. Praat dan met Stanley. Pak je werkbriefje uit je dagboek en geef deze aan Stanley. Hij zal geld op je chipknip zetten. Stanley zal je ook vragen of je wilt werken, het maakt niet uit of je ja of nee zegt.
Voordat je het café verlaat moet je nog een vrijkaartje van de poster halen (helemaal rechts in de hoek). Bekijk dit kaartje goed om het adres van de Roma Gallery te weten te komen.
Ga nu naar de metro. Gebruik de genenscanner en je chipknip om door het poortje te lopen. Ga de metrowagens in. In de wagon zie je boven je een grote plattegrond hangen. Hiermee kan je je bestemming kiezen. Naarmate je meer te weten komt, zal je meer keuzes krijgen.
Sla nu je spel op en doe dit elke keer als er een nieuwe lokatie op de plattegrond is verschenen. Kies als bestemming de Roma Gallery en ga daar vervolgens naar binnen. Binnen praat je met Cortez totdat hij opstaat en wegloopt. Ga dan terug naar het café om te werken of ga met Fiona praten in het kosthuis. Afhankelijk van je keuze zal er een van de twee Full Motion Video's spelen en is hoofdstuk 1 afgelopen.

HOOFDSTUK 2
De volgende dag.
In April's kamer open je het raam en kijk je naar buiten. Maak de waslijn los en gooi het brood naar buiten op het rubber eendje. Als de meeuw op het rooster neerstrijkt, zal het eendje wegdrijven. Gebruik dan de ketting om de waslijn naar je toe te halen. Ga naar beneden naar de gezamenlijke kamer en praat met Fiona, zij zal je vertellen waar je meer informatie over Cortez kan vinden. Volg haar aanwijzing op en ga naar boven. Klop op de deur van Zack's kamer. Zack zal je vertellen waar het Mercury Theater is, maar hoort je in ruil daarvoor uit.
Ga dan naar buiten en loop in de richting van het Fringe Café om daar het leeggelopen eendje op te pakken. Ga dan naar het Metrostation, daar ligt op het linker spoor een sleutel, onderzoek deze. Bekijk dan het eendje en verwijder de pleister.
Verricht dan de volgende handelingen zo snel je kunt: combineer de klem met het eendje, gebruik de mond ikoon van het eendje, bind de waslijn aan het nieuwe item en klik met het dan ontstane item op de sleutel die op het spoor ligt.
Stap dan op de metro naar Metro Circle en ga naar rechts tot je voor het Mercury Theater staat. Verplaats de vuilnisbak en ontdek de groene derrie die eronder ligt. Pak een snoepje uit je inventaris en klik hiermee op de groene derrie, je zal nu een plakkerig snoepje hebben. Geef dit snoepje aan de in burger geklede agent die tegen de lantarenpaal geleund staat. Hij zal ziek worden, naar Freddie Melon spugen en wegrennen. Loop achter hem aan en pak de gleufhoed op die hij verloren heeft.
Ga terug naar het theater en open de stroomkast met behulp van de sleutel. Gebruik de rubber handschoen, nadat je deze hebt gerepareerd met de pleister, om de stroomdraden te verbinden. De neonreclame van het theater zal uitgaan en Freddie Melon zal de deur die naar de steeg naast het theater leidt, openmaken. Ga deze steeg in...
In de steeg moet je Freddie Melon voor de gek houden zodat je door de nooduitgang naar binnen kan. Zet de gleufhoed op de vuilnisstapel zodat de schaduw een gewapende man lijkt. Zet de speelgoedaap vlak achter de vuilnisstapel (let er op dat je het oog hebt verwijderd). Gebruik dan de lucifers op de vuilnisbak.
Als het alarm afgaat wacht je tot Freddie naar buiten komt, bang wordt en glip dan naar binnen.
In het theater ga je naast Cortez zitten. Na de dialoog zal hij je mee naar buiten nemen, de steeg in. Daar zal hij een "Poort" openen en je vragen er doorheen te gaan. Je komt uit in de tempel van Marcuria. In deze tempel "Luister" je alleen maar naar Minstrum Tobias. Hij geeft je belangrijke informatie. Vervolgens zal hij je naar buiten leiden.
Als je wilt kun je even in de stad rondwandelen maar je kunt ook direkt terug naar binnen, de tempel weer in. Dan zal je nog meer belangrijke aanwijzingen van Minstrum Tobias ontvangen. Praat met Tobias totdat hij je gezegd heeft dat Brian Westhouse in Arcadia de Rolling Man wordt genoemd. Ga dan naar de kaartverkoper die op de markt staat. Vraag hem naar de Rolling Man. Wanneer de verkoper weigert je meer te vertellen en vervolgens zijn bezorger ontslaat, haal hem dan over om jou in dienst te nemen als bezorger. Hij zal je dan een kaart en een tekenlijst geven.
Ga hiermee naar de haven om de kaart aan kapitein Nebevay te geven. Hij zal de kaart aannemen en je munten geven, maar hij weigert de lijst te tekenen. Ga dan terug naar de stadspoort en koop helemaal linksonder in de hoek een fluit. Ga dan terug naar de kapitein en klik nogmaals met de lijst op hem. Ga dan terug naar de kaartverkoper en geef hem de getekende lijst. Hij stuurt je naar zijn volgende klant, Brian Westhouse, beter bekend als de Rolling Man.
Ga naar Brian Westhouse en geef hem de kaart, vraag hem dan te tekenen. Praat nog een beetje met hem en als je weg wilt gaan zal je nog een horloge krijgen.

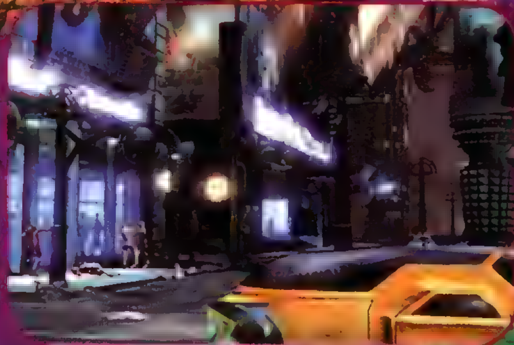
Journey



Gebruik de pushpin op dit horloge en je zal terugkeren in je eigen wereld... Terug in de steeg praat je nogmaals met Cortez. Ga dan direkt door naar het Fringe Café. Beslis dan of je je afspraak met Zack nakomt of dat je in het café blijft. Wat je ook kiest, dit is het einde van hoofdstuk twee...

Volgende maand deel 2 van dit spannende adventure.







PC CD-ROM



JAGGED ALLIANCE 2

Alle cheats van Quincy Hazen uit Wijlre.

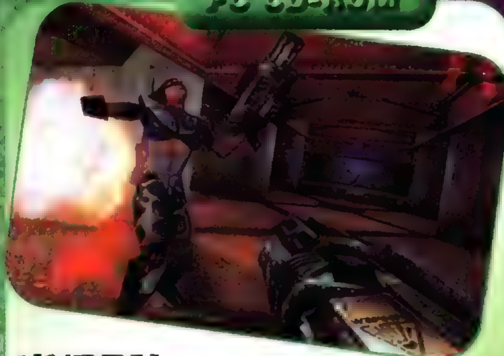
Tik in het Tactic screen: CTRL + IGUANA en vervolgens een van de volgende codes.

ALT+E: Je ziet alle vijanden,burgers en items
ALT+T: Teleporteert je merc naar cursorpositie
ALT+O: Alle vijanden dood
ALT+D: Nieuwe actionpoints voor je merc
ALT+R: Reload wapen
ALT+W: Scrolt items in je inventory
ALT+B: Vijand verschijnt op cursorpositie
ALT+C: Burger verschijnt op cursorpositie
ALT+G: Nieuwe merc verschijnt op cursorpositie
ALT+Y: Robot verschijnt op cursorpositie
ALT+2: Merc wordt een insekt
ALT+4: Merc zit in een rolstoel
ALT+5: Merc wordt een groot insekt
ALT+I: Een willekeurig wapen verschijnt op cursorpositie
ALT+K: Gasgranaat explodeert op cursorpositie
ALT+Q: Laat de binnenkant van alle gebouwen zien
ALT+1: Merc wordt een tank (deze kan je niet gebruiken)
CTRL+T: Alle mercs worden gearresteerd
CTRL+H: Merc verliest health (cursor moet precies op hem staan)
CTRL+U: Merc krijgt health (cursor moet precies op hem staan)
CTRL+O: Een vijandig insekt verschijnt
CTRL+K: Een handgranaat explodeert op cursorpositie

Map view cheats

CTRL + T: Teleporteert je group merc naar een geselekteerde sektor, je moet wel in de "Plot Route" mode zijn.
ALT + linker muisklik op het GO TO SECTOR-ikoon: Alle vijanden gaan dood, je start in een schone sektor.

PC CD-ROM



UNREAL TOURNAMENT

In het spel druk je op de tilde-knop (~) en toets dan een van deze codes in.

God: God mode
Fly: Flying mode
Allammo: Ammo vol voor al je geweren

DREAMCAST



TRICKSTYLE

Nieuwe Boards

Goed genoeg om de Boss op de U.K. track te verslaan: Je krijgt een Combat Board
Goed genoeg om de Boss op de U.S. track te verslaan: **Je krijgt een Speed Board**
Goed genoeg om de Boss op de Japan track te verslaan: **Je krijgt een Trick board**

PC CD-ROM



REVENANT

Met dank aan Corné "Dark Pipo" Driesprong.

Druk tijdens het spel op enter en tik een van de volgende codes.

Alreadydead: God mode
Alchemy: 999999 Gold
noamnesia Makes: Character level 30
potionsnlotions: Get Lots of Potions
nahkranoth: Kill Monsters with one hit
abracadabra: All spells and unlimited mana
gimmesomegrub: Extra food
dummies: Turn off monster AI

GAME BOY COLOR

GAME BOY COLOR CHEATS

Boike Gyselinck uit Temse heeft een hele rits Game Boy Color cheats.

LUKY LUKE

level 1: luke, jolly jumper, oude man, luke
level 2: coyote, jolly jumper, luke, oude man, oude man
level 3: oude man, coyote, luke, jolly jumper, coyote

TOP GEAR RALLY

Alle wagens en parcours: yqxw-h
Alle wagens en gouden trofeeën: yqx-%z

RUGRATS

train crash: bvbyfjnd
hospital: tqmmy qk
light woods: rjdbcvrt
dark woods: vngblcv
ancient ruin: ljtbwqqd
reptar: bjgsmvsh

BUGS AND LOLA BUNNY

EASY MODE
niveau 2: daffy-elmer-taz
niveau 4: sam-elmer-daffy
DIFFICULT MODE
niveau 2: taz-sam-alien
niveau 4: alien-sam-taz



PowerSales

postbus 9805, 1006 AM Amsterdam

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES.
Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt.
De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR
POWER UNLIMITED (POWERSALES)
POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM

Vermeld zowel je naam als je adres!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Verkoop binnendienst 020 - 4875450; fax 020 - 4875708 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.
Maak goede afspraken bij het ruilen, kopen en verkopen van soft- en hardware.
Power Unlimited is niet aansprakelijk voor misgelopen transacties.

nintendo

Te koop/te ruil voor N64: Fifa 64 ƒ30,-, Fifa '99 ƒ70,-, Body Harvest ƒ50,-, F1 World Grand Prix ƒ70,- of 1 van deze spellen ruilen tegen: ISS 64, ISS '98, Mystical Ninja, V-Rally '99, Mischief Makers of Mario Golf. Voor Mario Golf ben ik bereid 2 spellen te geven. Vraag naar Roderick. Tel.030-2290599 (Bilthoven) of Tel.06-23698655.

Te koop: N64 (9 maanden oud) + 1 controller + 1 spel (Mario 64). Vraagprijs ƒ200,-. Tel.020-6452789, vraag naar Bas (Amstelveen).

Te koop: N64 met 3 controllers, stuurwiel, rumble- en controllerpack en 8 spellen o.a. Zelda, Goldeneye en 1080˚ Snowboarding. Prijs ƒ550,-. Telefoon 0187-492377 (Goedereede), vraag naar Alexander.

Te koop/te ruil gevraagd voor N64: Command & Conquer en 1080˚ Snowboarding. Ik heb zelf: Goldeneye, Star Wars Rogue Squadron, Star Wars SOTE, Yoshi's Story, Zelda Ocarina of Time, Mario Kart 64, Wayne Gretsky's 3D Hockey en Lylat Wars. Voor beide spellen apart ben ik bereid 2 spellen te geven of een SNES met Mario All Stars en The Lion King. Telefoon0172-474195, vraag naar Sjoerd (Alphen a/d Rijn).

Te koop voor N64: Turok 2 ƒ100,- (+ boekje + doosje), Mario 64 ƒ50,-, Wave Race ƒ60,- (+ boekje + doosje). Of alles samen voor ƒ200,-. Alles in zeer goede staat. Tel.0492-528198 (Helmond), bellen na 16.00 uur en vragen naar Niels.

Te koop voor SNES: Rise of the Robots + Terminator 2 voor ƒ10,-. Terminator 2 is zonder hoes. Ik doe niet aan post. Tel.070-3523994, vraag naar Reinier (Scheveningen).

Te koop: N64 + 2 controllers, rumble pack en 4 spellen: NBA Courtside, Body Harvest, Fighters Destiny en Mario 64. Prijs ƒ450,-. Tel.053-4765933 (Enschede), vraag naar Nick.

Te koop: N64 met 5 spellen: Goldeneye, Diddy Kong Racing, Zelda, Lylat Wars, Fifa World Cup '98, een rumble pack, een memorycard en 4 controllers. Alles is officieel van Nintendo en met Nederlandse handleidingen en dozen. Prijs ƒ750,-. Tel.0345-558488 of E-mail:meeleel@hotmail.com en vraag naar Eelco of Dominique (Rijswijk Gld.).

Te koop/te ruil voor N64: Goldeneye 007 ƒ70,-, 1080˚ Snowboarding ƒ60,-, Mario 64 ƒ45,-, Turok 1 ƒ65,-. Te ruilen tegen South Park, Shadow Man, Castlevania, Star Wars episode 1 Racer of een ander tof spel. Tel.0345-684007 (Rhenoy), vraag naar Stephen.

Te koop gevraagd voor de SNES: Zelda en andere leuke platform spellen. Tel.0118-636762, bellen na 19.00 uur (Middelburg).

Te koop: SNES + 1 controller + 2 spellen: Double Dragon 5 en Donkey Kong Country 2 + Game Boy met 3 spellen o.a. The Hunt for Red October, Mortal Kombat 2 en Tennis. Prijs ƒ250,-. Tel.0511-976260, vraag naar Sieger (Veenwouden).

Te koop: SNES met supercontrollers en de spellen: De Lion King, Donkey Kong Country, Killer Instinct, NBA Jam, Asterix & Obelix. Alles in 1 koop voor ƒ185,-. Voor de N64 de spellen: Vigilante 8 ƒ45,-, Star Wars (Rogue Squadron) ƒ65,-, Dark Rift ƒ40,-, South Park ƒ45,-, Mario 64 ƒ55,-, Mystical Ninja (Starring Goemon) ƒ65,-. Tel.023-5845479, vraag naar Bert (Bennebroek).

Te koop voor N64: Turok 2 met boekje, doosje en cheats voor maar ƒ75,- of ruilen tegen 1080˚ Snowboarding, Mario Party, Mystical Ninja of Star Wars Episode 1 Racer (graag met boekje en doosje). Tel.0593-346406 (Elp), vraag naar Rick.

Te koop: N64 incl. 2 controllers, extra kabeltjes en 5 hele leuke spellen o.a. Goldeneye 007, WCW/NWO Revenge, Mario Kart 64, Mario Party, Banjo Kazooie. Vraagprijs ƒ500,-. Tel.0497571491, bel het liefst na 18.00 uur en vraag naar Dirk (Bergeijk). Ik heb geen vervoer.

Te koop voor N64: NBA Live '99, Fifa '98, Lamborghini Racing. Over de prijs worden we het wel eens. Alles nog vrij nieuw en in goede staat. Tel.076-5219541, vraag naar Jacco (Breda).

Te koop: N64 + International Superstar Soccer 64 + een rumble pack + 1 joystick. Tevens te koop een Game Boy + 2 spellen: Mortal Kombat en The Hunt for Red October. Alles in goede staat, nauwelijks gespeeld en met alle bijbehorende dingen. Prijs in overleg. Tel.0341-564774, vraag naar Hapi (Ermelo).

Te koop: N64 + 3 controllers (1 speciale) + expansion pack en 7 topgames waaronder o.a. Goldeneye, Banjo Kazooie, Mario Kart 64 en Mario 64. Prijs ƒ450,-. Tel.070-3097563, vraag naar Ron (Den Haag).

Te koop: N64 met 2 controllers + rumble pack + memorycard + 5 spellen: Southpark, Fifa '99, Mission Impossible, Mario 64, Body Harvest met voor sommige spellen codes en 1 game rek waar max. 6 spellen in kunnen. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.0343-513130 of Tel.06-28465601, bellen na 18.00 uur en vragen naar Patrick (omg. Utrecht).

Te koop: 2 originele Game Boys, elk voor ƒ45,-. Ook te koop: 2x Tetris + 7 nog andere spellen voor ƒ10,- per stuk of alles voor ƒ150,-. SNES met scoope en 6 spellen voor ƒ150,-. Los te koop: Super Mario RPG (alleen voor USA SNES) voor ƒ80,-. N64 + memorycard + 1 controller + 1 rumble pack voor ƒ225,-. N64 spellen: Killer Instinct Gold ƒ60,-, Banjo Kazooie ƒ70,-, Lylat Wars ƒ70,- ook mogelijk om te ruilen tegen nieuwe N64 spellen o.a. Resident Evil 2, Shadow Man, Star Wars episode 1 Racer, C&C of andere spellen die 256 Mb zijn. Over de prijzen worden we het wel eens. Tel.030-2612993, vraag naar Richard (Utrecht).

Te koop voor N64: F1 World Grand Prix 1, in zeer goede staat met handleiding. Prijs ƒ65,-. Tel.036-5224954 (Zeewolde), vraag naar Bert.

Te koop: Voor N64: Command & Conquer, Duke Nukem Zero Hours. Voor SNES: Turtles in Time, NES: Turtles 1, Double Dragon 1, Resque Rangers Chip & Dale. Tel.073-6570399 (Vught), vraag naar Mike.

Te koop: N64 + 2 controllers (groen, grijs) + rumble pack (N64 merk inclusief batterijen) + 3 spellen: Mario 64, Goldeneye en Mario Kart 64. Alles compleet met boekjes, doosjes en kabels + N64 rek om spellen in te zetten + Goldeneye cheats. Prijs ƒ550,-. Tel.073-5322142, vraag naar Pieter (Nuland, vlakbij Den Bosch).

Te koop: SNES + 1 controller + Mario All Stars compleet met originele doos + Super Game Boy en de spellen Yogi Bear's Cartoon Capers en Asterix (allebei met doosje en boekje). Alles samen voor ƒ200,-. Tel.020-6863855, bellen na 17.00 uur en vragen naar Quinten.

Te koop voor N64: Wayne Gretzky's 3D Hockey voor ƒ60,-. Bellen na 17.00 uur en vragen naar Quinten. Telefoon 020-6863855 (Amsterdam).

Te koop/te ruil voor N64: Shadowman ƒ90,-, Castlevania ƒ75,-, WipeOut 64 ƒ50,-, Star Wars: Rogue Squadron ƒ75,-, 1080˚ Snowboarding ƒ50,-, Mission Impossible ƒ40,- en Quake 2 voor ƒ75,- of ruilen tegen Hybrid Heaven (exclusief verzendkosten). Tel.0475-461064, vraag naar Antoine (Maasbracht).

Te koop/te ruil voor N64: Turok 1 en 2, Goldeneye, Mario Kart, Duke Nukem, Doom 64, Quake, Hexen, Mortal Kombat Trilogy, Bio Freaks, Body Harvest, Lamborghini, Extreme G. En de USA versies van Star Wars (Shadow of the Empire) en Starfox 64. Deze spellen zijn allemaal te ruil voor een ander spel of te koop voor een redelijke prijs. Telefoon.030-2287407, vraag naar Gijs (omg. Utrecht).

Te koop: N64 + 3 controllers + 1 rumble pack en 8 spellen met o.a. 1080˚ Snowboarding en Goldeneye + action replay en expansion pack. Prijs ƒ750,-. Tel.030-6379265, vraag naar Wesley (Houten).

Te koop: N64 1 1/2 jaar oud, 2 controllers + 5 spellen: Goldeneye, Diddy Kong Racing, Zelda Ocarina of Time, International Superstar Soccer, Mario Kart 64 en yolt pack, alles compleet met boekjes en doos. Vraagprijs ƒ500,-. Tel.0599-354743, vraag naar Erik (Redervelt).

Te koop: Amerikaanse N64, 2 maanden oud, met 2 controllers, rumble pack, memorycard, Mario 64, Southpark en Zelda (inclusief official walkthrough) en kabels voor ƒ400,-. Tel.038-4771039 of E-mail:arjan_lange@hotmail.com.

Te koop voor de Game Boy: Mario & Yoshi en een grote opbergtas voor de Game Boy (Pocket). Prijs per spel ƒ20,-. Alles in 1 ƒ35,-. Alles met doosje en handleiding. Tel.0546-563403 (Vriezenveen), vraag naar Hartger.

Te koop voor SNES: Killer Instinct, Street Fighter 2 Turbo, Yogi Bear, Cutthroat Island. Prijs per stuk ƒ30,-. Behalve SF 2 alles met doosje en handleiding. Tel.0546-563403 (Vriezenveen), vraag naar Hartger.

Te koop gevraagd: Game Boy, ik wil er ± ƒ20,- voor betalen. Tel.0546-563403 (Vriezenveen), vraag naar Hartger.

Te ruil voor N64: Mijn Killer Instinct Gold en Turok (beiden met boekje en doosje) tegen jouw Command & Conquer 64. Tel.024-6779630 (Weurt).

Te koop: N64 met controller en 4 spellen: Goldeneye, Banjo Kazooie, Body Harvest en Diddy Kong Racing. Prijs ƒ225,-. Tel.0229-236597, vraag naar Esmee (Hoorn).

Te koop: Mijn SNES met 2 controllers en 11 spellen: Turtles, Zombies, Donkey Kong Country 1, 2 en 3, Goof Troop, Aladdin, The Lion King, Asterix & Obelix, Super Mario All Stars, Shaqfu. Dit alles met doosje en boekje en een Super Game Boy. Prijs ƒ250,-. Tel.0346-551208 (Maarssen).

Te koop voor NES: 10 spellen: Super Mario 2 en 3, Turtles, Swords Serpencs, Dracula, Talespin, Mega Man 3, Batman, Shadowgate, Defender of the Crown. Prijs ƒ150,-. Game Boy met 9 spellen, Game Boy tas, Game Boy link snoer, Game Boy licht, adaptor, code boek en de spellen: DK land, SF 2, MK 2,

Te koop voor N64: Mace: The Dark Age ƒ70,-, NFL Breakaway '98 ƒ65,-, Silicon Valley ƒ75,-, Lamborghini 64 ƒ70,-, Fighters Destiny ƒ70,-. Tel.079-3162152, vraag naar Jelle, bellen na 18.00 uur (Zoetermeer).

Te koop gevraagd: Wie heeft Chrono Trigger (voor de SNES) voor mij te koop. Ik wil er ƒ30,- + verzendkosten voor betalen. Tel.0317-310852, vraag naar Jannie (Renkum Gld.).

Te koop: SNES met 3 joypads en 4 spellen: Super Mario Kart, The Legend of Zelda a Link to the Past, World League Basketball en Kuifje in Tibet. Prijs ƒ150,-. Tel.024-3452663, vraag naar Leon (Nijmegen).

Te koop: 3 spellen en 2 joypads voor de NES. De spellen zijn: Tale Spin, Defender of The Crown en Super Mario Bros 2. Alledrie voor ƒ45,-. De 2 joypads voor ƒ10,- per stuk. Tel.024-3452663, vraag naar Leon (Nijmegen).

Te koop: Game Boy met 5 spellen en vele accessoires. De spellen zijn: Super Mario Land 1, Super Mario Land 2, The Legend of Zelda Links Awakening, Donkey Kong Land en Tetris. Prijs ƒ125,-. Tel.024-3452663, vraag naar Leon (Nijmegen).

Te koop: Game Boy Camera + printer, nieuw in doos. Samen in 1 koop voor ƒ200,-. Tel.040-2574164, bellen na 19.30 uur, vraag naar Miranda (Eindhoven).

Te koop: SNES + 2 controllers + alle kabels + 6 spellen: DKC 2, Mario Kart, Super Mario World, Street Racer, F-Zero, Looney Toons + doosjes + boekjes. Totaalprijs ƒ225,-. Tel.0320-249169 (Lelystad).

Te koop: SNES + 2 controllers + 4 spellen + Super Game Boy. De spellen zijn: Fifa '97, Donkey Kong, Kuifje en Super Mario World 2. Prijs ƒ150,-. Tel.0478-632063, bellen na 18.00 uur (Vierlingsbeek).

Te koop: N64 met 3 controllers, 2 memory packs, 1 rumble pack, expansion pack en 10 spellen: Mario 64, Mario Kart 64, Zelda 64, Goldeneye, Turok 2, Revolt, Lylat Wars, 1080° Snowboarding, Quake 2 en Shadowman. Alles is helemaal origineel (boekjes + doosjes) en in zeer goede staat. Prijs ƒ1170,-. Bellen op ma/do na 18.00 uur. Tel.013-5078174, vragen naar Jeroen (omg. Breda/Tilburg), ik heb geen vervoer.

Te koop voor de Game Boy: Jordan vs Bird, The Rescue of Princess Blabette, Mercenary Force, Bonk's Adventure en Megaman 2 voor ƒ15,- per stuk. NHL '95, Killer Instinct en Kirby's Dreamland voor ƒ20,- per stuk. Soccer, Race Days, Streetfighter 2, Donkey Kong Land en Super Mario Land 1 voor ƒ25,- per stuk. Ook te koop: Nieuw Game Boy scherm voor ƒ10,-. Alles in 1 koop + Game Boy met joystick + nieuw scherm voor maar ƒ250,-. Ruilen tegen PlayStation of PC spellen is ook mogelijk. Tel.024-3224612, vraag naar Gerard (Nijmegen).

Te koop voor de Game Boy: F1 Race ƒ25,-, Super Mario Land ƒ20,-, Crash Dummies ƒ15,-, Super RC Pro-Am ƒ10,- en RamPart ƒ15,-. Alle spellen met boekje (geen kartonnen doosjes). Tel.020-6914910, bellen voor 17.00 uur (Amsterdam). Iemand die het eerst belt en alle 5 de spellen koopt, krijgt gratis 4 player adapter (ik heb geen vervoer), vraag naar Muel.

Gevraagd: Codes voor de Xplorer N64. Tel.051-588117 (Belgie) of stuur het naar: Dorpstraat 52, 8680 Koekelare (Belgie), vraag naar Pieter. Ik wil ook wel 2 N64 boeken ruilen tegen de codes.

Te koop voor N64: Mission Impossible ƒ40,-, Diddy Kong Racing ƒ60,-, Banjo Kazooie ƒ70,-, alle spellen zijn in zeer goede staat. Of alle spellen samen voor ƒ150,-. Tel.024-3240453 en vraag naar Alan of Yarno (Nijmegen).

Te koop/te ruil voor N64: Zelda 64 ƒ45,-, Banjo Kazooie ƒ40,-. Samen voor ƒ80,-, alles compleet met doosjes en handleiding en in zeer goede staat. Of ruilen tegen: Fifa '99, Micro Machines of Southpark. Tel.0344-622261 of E-mail:nielsje2000@hotmail.com. Vraag naar Niels (Tiel).

Te koop: N64 + 2 controllers + 2 memory packs + rumble pack + expansion pack + 10 spellen (o.a. C&C, MK 4, Zelda, Turok 2, 007, DKR), RF Switch en (gratis) Game Boy Pocket + 11 spellen. Alles voor ± ƒ800,-. Tel.043-3433788 (Maastricht), vraag naar Alfons.

Te koop voor de Game Boy: Warioland 1 ƒ25,-, Super Mario Land 1 ƒ20,-, Kung Fu Master ƒ20,-, Lion King ƒ25,-, Asterix & Obelix ƒ25,-, Kirby's Dreamland 1 ƒ20,-, Donkey Kong 1 ƒ25,-, alles is in zeer goede staat. Alles in 1 koop voor ƒ125,-. Tel.051-7390258, vraag naar Maarten (Franeker).

Te koop: Complete N64 met veel spellen, 12 maanden oud. Prijs ƒ900,-. Tel.06-24666484 (Utrecht).

Te ruil voor N64: Duke Nukem 64, Clayfighter 63 3/1 (USA) + converter en F1 World Grand Prix, 2 van mijn spellen ruilen tegen 1 nieuw spel van jou, zoals South Park, Command & Conquer, Shadow Man. Of 1 van mijn spellen tegen 1 van jou, zoals Star Wars SOTE, Holy Magic Century en Pilot Wings (andere spellen in overleg). Tel.06-24704577, omg. Oss, vraag naar Dennis.

Te koop: N64 + controller + rumble pack + spellen: Mario 64, F1 World Grand Prix 2, Zelda, V-Rally '99 en Goldeneye. Prijs ƒ500,-. Tel.0172-613915, vraag naar Jasper (Bodegraven).

V-Rally, SML 2, Killer Instinct, Asterix en Obelix, NBA, SML. Prijs ƒ210,-. Alles bij elkaar ƒ360,-. Tel.073-6137608, bel het liefst na 18.00 uur en vraag naar Olaf (Den Bosch).

Te koop voor N64: Shadowman ƒ100,-, Goldeneye ƒ75,-, Banjo Kazooie ƒ75,-, Body Harvest ƒ50,-. Alles is in goede staat met orig. doosje + boekje. Tel.071-5416304 (Zoeterwoude-Rijndijk), vraag naar Jeffrey.

Te koop: N64 + 2 controllers + memory pack + rumble pack + 2 spellen. Prijs ƒ250,-. Tel.071-5313552 (Leiden), vraag naar Kevin.

Te koop/te ruil vor N64: Fifa '99 ƒ79,-, Mario 64 ƒ49,- en ISSS 64 ƒ49,- of eventueel ruilen voor een ander spel. Alles is in zeer goede staat. Tel.0174-384508 (Hoek van Holland), vraag naar Valdemar.

Te koop: N64 met 2 controllers, 1 memory pack en de spellen: Goldeneye, Zelda, Fifa '98 WC, Fighters Destiny. Alles samen voor ± ƒ550,-. Vraag naar Michel. Tel.046-4744922 (Geleen).

Te koop/te ruil: Diddy Kong Racing ƒ60,-, Bomberman 64 ƒ60,- of ruilen tegen een ander leuk N64 spel. Tel.010-4182872 (Rotterdam).

playstation

Gezocht: PlayStation + 2 controllers (minimaal 1 Dual Shock) met spel GTI of NFS 3. Vraagprijs ƒ200,-. Tel.040-2530419, vraag naar Marc (Veldhoven).

Te koop gevraagd: PlayStation (liefst omgebouwd) + 2 controllers inclusief memorycard (8 Mb) + eventueel spellen. Prijs n.o.t.k. Tel.078-6173090, vraag naar Koert (Dordrecht).

Te koop: PlayStation met 5 spellen + 2 controllers. Zo goed als nieuw. Prijs ƒ225,-. Tel.0114-319281, vraag naar Robbie (St. Jansteen).

Te koop: Porsche Challenge ƒ45,-, Monopoly ƒ65,-. Samen voor ƒ100,-. Tel.0297-327443, vraag naar Michel (Aalsmeer).

Te koop: PlayStation met dual shock, 1 Mb memorycard, aansluitkabel (scart), originele joypad, X-plorer FX, stuurwiel, 13 goede spellen o.a. Syphon Filter, Driver, V-Rally 2, Resident Evil 2. Voor snelle beslissers 12 demo's. Alles samen voor ƒ500,-. Tel.045-5719047, vraag naar Kay (Heerlen).

Te ruil gevraagd: Wie wil zijn Doom of Final Doom of Ultimate Doom of Doom 2 ruilen tegen mijn Ninja of V-Rally of Porsche Challenge of ik koop ze voor ƒ20,- per stuk. Tel.0492-364780, vraag naar Raymond (Gemert), ik heb geen vervoer.

Te koop: Originele spellen: Formula 1 '98 ƒ40,-, Tomb Raider 3 ƒ40,-. Of ruilen tegen de originele versies van Fifa '98 Road to the World Cup en Madden NFL '99. Bellen tussen 17.00 en 18.00 uur. Tel.038-4217187, vragen naar Jordie (Zwolle).

Gezocht: Een goedkope (tweedehandse) PlayStation. In goede staat. Met 1 of 2 controllers, mag/moet niet een dual shock controller, 1 memorycard. Bel na 20.00 uur. Tel. Vanuit Belgie Tel.089-622199, vanuit Nederland Tel.0032-89622199 (Zutendaal, Belgie), vraag naar Ruben. Ik heb geen vervoer.

Te koop/te ruil: Tomb Raider 2, Alundra, Breath of Fire 3, Command & Conquer, MediEvil, GTA (+ GTA London disk) en War Craft 2. Alle spellen zijn origineel en compleet. Te koop voor ƒ40,- per stuk of ruilen tegen andere PlayStation spellen zoals: Soul Reaver, Ridge Racer Type 4, Theme Hospital, Broken Sword 2, Sim City 2000, Silent Hill, Wild Arms of andere leuke RPG's (Amerikaanse import geen probleem). Tel.0541-353162, vraag naar Niek (Denekamp).

Te koop: PlayStation 1,5 jaar oud, kan alle cd's spelen, incl. 2 controllers, memorycard, nieuwe scart en ± 10 spellen o.a. Tekken 3, WipeOut 3, V-Rally 2. Prijs ƒ500,-. Zelf ophalen. Tel.0570-655971 of Tel.06-55971525, vraag naar Ewout. Snelle beslissers krijgen 1 spel naar keuze erbij.

Te koop: Omgebouwde PlayStation met 2 controllers waaronder 1 dual shock + Metal Gear Solid, Gran Turismo, Spyro the Dragon, Vigilante 8, Fifa '99, 2 memorycards, 3 PSX tijdschriften en ± 40 demo's. Prijs ƒ600,-. Tel.035-5312655, vraag naar Robertjan (Laren).

Te koop: PlayStation met memorycard, 3 controllers (waarvan 1 dual shock), stuurwiel met pedalen. Prijs ƒ400,-. Als je er 3 spellen bij koopt, krijg je gratis 10 demo's erbij. PlayStation spellen te koop: Driver ƒ90,-, Ridge Racer Type 4 ƒ85,-, Fifa '98 RTWC ƒ75,-, Theme Hospital ƒ75,-, Nuclear Strike ƒ60,-, GTA ƒ45,-, Porsche Challenge ƒ45,-, Croc ƒ45,-, Tomb Raider ƒ45,-, Tunnel B1 ƒ40,-. Alle spellen zijn origineel en in goede staat. Alle spellen samen voor ƒ500,-. We hebben geen vervoer. Tel.06-22133176, bellen na 16.00 uur, vraag naar Guillaume (Gouda).

Te koop: Streetfighter Alpha ƒ25,-, Poy Poy ƒ50,-, Warhammer: DO ƒ50,-, Killing Zone ƒ20,-, Tekken 2 ƒ45,-, Syndicate Wars ƒ35,-, Gran Turismo ƒ50,-, Alundra ƒ65,-, NFS 3 ƒ50,-, GTA Limited Edition ƒ50,-, Legend ƒ70,-, Resident Evil 2 ƒ55,-, Tekken ƒ25,-, Tobal no. 1 ƒ45,-. Tel.079-3162152, vraag naar Jelle, bellen na 18.00 uur.

Te koop: PlayStation met 2 Dual Shock controllers en memorycard en 6 spellen: Tekken 3, Metal Gear Solid, V-Rally 2, Cool Boarders 3, Ninja Shadow of Darkness en Toca 2 Touringcars. Alles met boekjes en doosjes, 3 maanden oud. Prijs ƒ650,-. Tel.026-4743359 (Driel, bij Arnhem), vragen naar Marinus.

Te koop: Fade to Black Platinum met hoes en boekje, in goede staat. Bij aankoop gratis demo cd + codes. Prijs ƒ49,50. Tel.0174-413142, vraag naar Jimmy ('s-Gravenzande).

Te koop: PlayStation met 1 controller, een memorycard en 4 spellen: Duke Nukem Time to Kill, One, Die Hard Trilogy en Final Fantasy 7. Prijs ƒ330,-. Tel.0594-632518, vraag naar Ivar (Zevenhuizen).

Te koop aangeboden: 15 PSX spellen o.a. Tony Hawk Skateboarder, Resident Evil 3, Tarzan. Prijs ± ƒ20,- per stuk of ruilen tegen jouw Um Jammy Lammer, Carmageddon, Final Fantasy 8, Worms, Armageddon (maakt niet uit NTSC of PAL). Tel.077-3733736, vraag naar Maarten (omg. Venlo).

Te koop: PlayStation + 3 controllers + 35 spellen + 2 demo's en een memorycard. Prijs ƒ950,-. Tel.0343-515565, vraag naar Roderik (Driebergen).

Te koop: NBA Fastbreak '98 ƒ50,-, Actua Soccer 3 ƒ50,-, World Cup®98 ƒ40,-, Tekken 2 ƒ35,-, Gran Turismo ƒ40,-. Alle spellen zijn compleet met handleiding. Tevens te koop: Resident Evil 2, alleen disc 2 zonder handleiding ƒ15,-. Ik heb geen vervoer, dus de spellen zullen gehaald moeten worden. Graag bellen na 18.00 uur en vragen naar Janbart. Tel.0546-672453 (Den Ham Ov.)

Te koop: Het spel Ratjetoe, de speurtocht naar Reptar (nog ongebruikt). Vraagprijs ƒ99,95. Teefoonl 0513-610778, vraag naar Tim (Heerenveen).

Te koop: PSX + controller + Tekken 2 met boekje en hoes. Prijs ƒ200, alles 3 maanden oud en in goede staat. Tel.010-4763514 (Rotterdam), vraag naar Gregory.

Te koop: Resident Evil 2 ƒ50,-, Vigilante 8 ƒ25,-, Fifa RTWC '98 ƒ15,-, Tekken 1 ƒ10,-. Alles is origineel en in goede staat. Met origineel boekje + doosje. Tel.071-5416304 (Zoeterwoude-Rijndijk), vraag naar Jeffrey.

Te koop: Soul Reaver, Metal Gear Solid, Syphon Filter. Prijs per stuk ƒ70,-, Grand Theft Auto voor ƒ30,-. Tel.071-5210780 (Leiden), vragen naar Sander.

Te koop: Fifa '97, '98 en '99, V-Rally, Formula 1 '97, Total NBA '97 en Snow Racer '98, allemaal origineel en in zeer goede staat. Als je alles ineens koopt is de prijs ƒ200,- en dan krijg je er 9 demo cd's bij. Los kosten de spellen ƒ40,- per stuk, behalve Fifa '97, die kost ƒ25,-. Tel.0513-633583, vraag naar Arjen (Heerenveen).

Te koop: Omgebouwde PlayStation met controller, memorycard en 11 spellen: Resident Evil 2, Metal Gear Solid, Syphon Filter, Tomb Raider 3, Apocalypse, GTA, Cool Boarders 3, Need for Speed 4, Marvel SH vs Street Fighter, X-Men va Street Fighter en Driver. Alles is in goede staat met doos, incl. speciale scart kabel. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.020-6974432 en vraag naar Casper of bel naar mijn mobiel. Tel.06-20814121 of schrijf naar Casper, Montforthof 108, 1106 JS Amsterdam.

Gevraagd: Spellen voor de omgebouwde PlayStation. Tel.06-22616055 (Leeuwarden, Friesland) of stuur een lijst naar: Arne, Achter de Haven 190, 8933 CT Leeuwarden.

Te koop: PlayStation (omgebouwd) + 2 controllers en memorycard + kabel voor Eur. En NTSC spellen. Compleet met 16 spellen o.a. Fifa 2000, Formula 1 '99, Metal Gear Solid, Driver, Final Fantasy 7, enz. Prijs ƒ750,-. Gratis 3 demo's en 4 PSX bladen. Tel.0341-558488, vraag naar Jochem (Ermelo, omg. Harderwijk).

Te koop: PlayStation + omgebouwd + memorycard + 1 Dual Shock + normale controller + 4 demo's + 25 topspellen b.v. Driver, Abe's Escape, Testdrive 5, Re-volt, NFS 4. Prijs samen ƒ900,-. Tel.06-28826872 (Leiden), vraag naar Patrick.

Te koop: MediEvil ƒ30,- Cool Boarders 3 ƒ59,-. Tel.078-6820964, vraag naar Sebastiaan (omg. Drechtsteden).

PC

Te koop: Intel Pentium 166 MMX, 64 Mb RAM, 2.1 Gb HD, 1.44 Mb floppydrive, 2 Mb S3Trio64v2 videokaart + 4 Mb 3DFX voodoo I-kaart, 40x speed cd-rom, 16-bits geluidskaart + wavetable, speakers 2 x 80 watt, 56K modem, toetsenbord, muis, 14 inch monitor. Bel voor de prijs naar Jos. Tel.0416-331369 (Waalwijk).

Gevraagd: De CD-Rom van het spel Gangsters. Hierbij zou ik het liefst het instructieboekje hebben, de doos hoeft niet (mag wel). Over de prijs kan gesproken worden. Tel.0493-491081, het liefst bellen tussen 5 en 6 uur, vraag naar Maarten (Someren-Eind).

Te koop op CD-Rom: Urban Assault ƒ20,-, Three Lions ƒ10,-, Vlad Tepes Dracula ƒ7,50, A2 Racer ƒ7,50, KKND ƒ10,-, The Dark Eye ƒ10,-, Inca 2 ƒ7,50, Starship Titanic ƒ25,-, Street Fighter ƒ7,50, Or Die Trying (ODT) ƒ20,-, Sim Isle ƒ15,-. Alles is in goede staat. Of alles in 1 koop voor ƒ125,-. Tel.0162-460793 (Oosterhout), vraag naar Stephan, ik heb geen vervoer.

Te koop: Videokaart Diamond Viper V330 (Turbo), 4 Mb SGRAM, 2D/3D combokaart, geschikt voor alle spellen onder Microsoft Direct 3D en OpelG1. Met installatie CD-Rom en instructieboekje. Prijs ƒ40,-. Tel.045-5314664 (Landgraaf) of E-mail:pmh.huntjens@wxs.nl (alleen na werkuren).

Te koop gevraagd: Final Fantasy 7 (compleet met handleiding). Ben ook op zoek naar andere delen van Final Fantasy. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.0485-514431, Kokkeung Yip (Gennep).

Te koop: Commandos ƒ35,-, Blood 2 ƒ25,- (zonder boekje), Aliens vs Predator ƒ50,-, Tomb Raider 3 ƒ20,-, Fallout 2 ƒ20,-, C&C Gold + Covert Operations ƒ20,- (geen doos), Starcraft + Brood War ƒ50,-. Alles in 1 koop voor ƒ150,-. Alles in goede staat. Snelle bellers krijgen er een stuk of 10 demo's bij. Tel.073-6450424, vraag naar Freek, het liefst vervoer in de buurt van Den Bosch, bellen na 16.00 uur.

Te koop: Carmageddon ƒ20,-, Excessive Speed ƒ30,-, Kick Off '97 ƒ10,-, Div Gamesstudio ƒ75,-, NFS 2 ƒ20,-, IRC ƒ10,-. Ook te koop: Racestuur met gas en rempedaal voor maar ƒ50,-. Alles is in perf. staat. Alle spellen samen voor ƒ130,-, met racestuur erbij ƒ160,-. Tel.040-2530419, vraag naar Marc (Veldhoven).

Te koop op CD-Rom: The Fifth Element (nieuw) ƒ25,-, Blood 2 ƒ35,-, Shogo ƒ35,-, Heretic 2 ƒ45,-, Blade Runner ƒ15,-, Sign of the Sun ƒ7,50, Broken Sword ƒ15,-, Populous 3: The Beginning ƒ40,-. Of 1 van deze spellen ruilen tegen Requim, Outcast, Wage of Sin of Unreal Return to Napoli. Tel.0591-630114, bellen na 16.00 uur en vragen naar Marc Smit (Emmen).

Te koop: Need for Speed Road Challenge (met boekje) ƒ30,-, NBA Live '98 ƒ15,-, A2 Racer ƒ5,-, A2 Racer 2 ƒ20,-, F22 Raptor ƒ10,-, Pod ƒ15,-, Actua Soccer 2 ƒ15,-, G-Police ƒ15,-, Ultimate Race Pro ƒ20,-, Shattered Steel ƒ15,- of alles in 1 voor ƒ120,-. Tel.026-3233788 (Arnhem), vraag naar Vincent.

Te koop/te ruil: Roller Coaster Tycoon ƒ30,-, Dungeon Keeper 1 ƒ10,-, Radio 538 Music Machine ƒ15,- of ruilen tegen Commandos 2, Grim Fandango, Blade Runner of Sin. Power VR kaart + spel ƒ30,-. Alles is in zeer goede staat. Tel.0224-542072, vraag naar Paul. Bellen door de week tussen 18.00 en 21.00 uur (Winkel NH).

Te koop/te ruil: Conquest Earth ƒ25,-, Rising Lands ƒ20,-, Pizza Syndicate ƒ30,-, Croc ƒ25,-, Wargames ƒ25,-, Kuifje ƒ15,-, Asterix & Obelix ƒ15,- en Robbedoes ƒ15,-. Of alles in 1 koop voor ƒ130,-. Alle spellen zijn in zeer goede staat met boekje en doos. Tel.0299-660605, vragen naar Sven of Bauke (Purmerend).

Gezocht: Ik ben op zoek naar games die te maken hebben met de 2e wereldoorlog. Ik zoek ook het spel 101ste Airborne, wie mij deze kan verkopen krijgt er een gratis game bovenop! (+ demo's voor snelle bellers/schrijvers). Tel.0032-23783124 (voor Nederland) en Tel.023-783124 (voor België). Of schrijven naar: Fam. Van der Elst, MÈhaudensstraat 45, 1600 St. Pieters-Leeuw (België). Vragen naar MichaÎl.

Te koop op CD-Rom: NFS 2, NFS 3, NFS 4, Turok, Delta Force, Resident Evil, Shattered Steel, Sin, Shivers, A2 Racer, Red Alert 1: Allies, Red Alert 2: Soviet, Red Alert 3: Counterstrike, Red Alert 4: The Aftermath + 80 demo's van alle nieuwe spellen + een PC Cheat Code Boek van meer dan 500 blz. + een Technic CD-Rom + een CD-Rom met meer dan 1000 cheat codes + een Resident Evil walktrough boek. Prijs ƒ230,-. Alle spellen met boek en doos, behalve Shivers en A2 Racer. Ik doe niet aan de post. Tel.070-3523994, vraag naar Reinier (Scheveningen).

Te koop: 101st Airborne ƒ14,95, 1944 Across the Rhine ƒ9,95, Advanced Tactical Fighters ƒ9,95, Apache Longbow ƒ9,95, Armored Fist ƒ9,95, Crusader: No Remorse ƒ9,95, Command & Conquer ƒ7,50, Command & Conquer, Red Alert ƒ7,50, Commandos: Beyond the Call of Duty ƒ29,95, Duke Nukem 3D ƒ7,50, F15 ƒ14,95, Fleet Defender Gold ƒ4,95, Halflife ƒ29,95, Jagged Alliance ƒ4,95, iM1A2 Abrams ƒ9,95, Mortal Kombat 2 ƒ7,50, Overlord ƒ4,95, Pacific Strike + Speech Pack ƒ4,95, Privateer 2: The Darkening ƒ12,50, Silent Thunder 2 ƒ9,95, Tank Commander ƒ4,95, US Navy Fighters ƒ9,95. Alles in 1 koop ƒ149,95. Alles origineel en incl. verpakking. Tevens te koop: Hardware: Gravis Phoenix 23-knops (dubbel)programmeerbare joystick (incl. throttle & rudder control) ƒ24,95. Creative Labs Wave Blaster 2 wavetable & mide add-on kaart t.b.v. 16-bits geluidskaart ƒ24,95. Tel.073-6123932 of E-mail:mvvl1@yahoo.com, vraag naar Marco (Den Bosch).

Te koop: C&C Tiberian Sun, niet veel gebruikt, met boekjes + doos + licentie. Prijs ƒ75,-. Tel.045-5743755, vraag naar Niels (Heerlen, Limburg).

Te koop/te ruil: Shadow Man (prijs bespreken we wel) of ruilen tegen een ander te gek spel b.v. C&C Tiberian Sun. Tel.0113-312458, vraag naar Ronny. Bellen na 4 uur ('s-Gravenpolder, dicht bij Goes).

Te koop: Fifa Soccer Manager ƒ69,-, Tomb Raider 3 ƒ69,-, Ufo's ƒ59,-. Deze laatste 2 eventueel ruilen tegen 2 adventures zoals Day of the Tentacle en Sam en Max. Mail naar: HYPERLINK mailto:cavefish@thevortex.com cavefish@thevortex.com, ik woon in Belgie, vraag naar Toon (Vilvoorde).

Te koop: Moederbord merk PA 2005, processor: Intel Pentium 166 Mhz, geheugen Ram: 4 of 8 Mb er al op, soort Ram: EDO of BEDO D Ram, Slots: 4 PCI Slots, 3 ISA Slots, 2 Ram Banken (dat is 4 Simm Slots en 72 pins modules). Aansluitingen: 2 Com, 2 IDE, 1 floppy 1 printer. Cache Sram: 256 Kb, upgrade tot 512 Kb/ 1 Mb. Geen paralelle, Ide of seriele kabels. Prijs tussen ƒ150,- en ƒ200,-. Inclusief moederboord handleiding. Tel.010-4791405, bellen ma t/m do na 18.00 uur, vrijdag na 13.00, zaterdag en zondag hele dag. Vraag naar Peter (Rotterdam).

Te koop: Pentium z.g.a.n., 300 Mhz, 32 Mb Ram, 3,2 Gig. Harddisk, 32x CD-Rom, 15î beeldscherm, 3DFX Voodoo, HP deskjet 690 C. Voor meer informatie bel met Toesan Wen, bellen na 17.30 uur. Tel.033-4671310.
Vraagprijs nader overeen te komen. (Amersfoort).

Te koop: Pentium 120 processor, 16 Ram, CD-Rom en diskette drive en een kleurenmonitor met windows '98 en andere software en vele uitbreidingsmogelijkheden. Vraagprijs ƒ750,-. Telefoon.06-20183340, vraag naar Martin (Groningen).

Te koop: Creatures 2 DeLuxe voor maar ƒ50,-. Pas nieuw, met doos + Ned. handleiding, in perfecte staat. Nieuw: Wereldwisselaar, vrouwelijke Ettins en Grendels, vliegende schotels en nog veel meer. Tel.078-6820964 (omg. Drechtsteden). Vraag naar Sebastiaan.

Te koop: Amol K6 2 3D Now 300, 64 Mb RAM, 4,3 Gb harddisk, 4 Mb videokaart, Trust geluidskaart, 15ï monitor CTX, toetsenbord + muis, 36-speed CD-Rom, floppy drive + tapestreamer, moederbord A-open + miditower. Prijs ƒ2000,-. Tel.0475-572641, vraag naar Paul (Heel L.)

Te koop: Intel Pentium 200 Mhz MMX, 32 Mb RAM, 1,2 Gb HD met Monster 3D kaart, 36 speed CD-Rom, speakers, modem, hoge toren, keyboard, muis, monitor 17ï. Windows '98 geinstalleerd, met spellen geinstalleerd o.a. Dethkarz, Resident Evil 2 en SimCity 3000. Koper krijgt er nog wat spellen op CD-Rom bij. Vraagprijs ƒ1200,-. Vraag naar Simon. Tel.0487-521835 (Winssen).

Te koop: Excessive Speed ƒ10,-, A2 Racer 2 ƒ15,-, James F-15 ƒ25,-, South Park ƒ25,-, Toca 2 ƒ10,-, Commandos BTCOD ƒ20,-, Re-Volt ƒ25,-, NBA 2000 ƒ25,-. Over de prijs valt te praten. Tel.06-23737743, vraag naar Daan (Arnhem).

Te koop: Actua Ice Hockey ƒ10,-, Kick Off '97 ƒ15,-, Redline Racer ƒ15,-, Competitie Manager '97/'98 ƒ10,-, Competitie Manager '98/'99 ƒ15,-, Sensible World of Soccer ƒ10,-, Champions League '95/'96 ƒ10,-,, Speedboat Attack ƒ15,-, Grand Prix Racing '98 ƒ20,-. Alles in 1 koop voor ƒ100,-. Ook diverse tekenfilms te koop voor ƒ10,- per stuk. Alles met doosjes en handleiding compleet. Tel.024-3224612, vraag naar Gerard (Nijmegen).

Te koop: Commandos, Half-Life, The X-Files, SimCity 3000, Blade Runner voor ƒ25,- per stuk. Diablo, Broken Sword, Dungeon Keeper, World Cup '98, Blood, Dark Earth, Earth 2140 voor ƒ15,- per stuk. KKND, Z, Magic, Alone in the Dark 1 + 2, LBA, Syndicate voor ƒ10,- per stuk. Alles is origineel met doos + boekje. Tel.030-2293342 (Bilthoven), vraag naar Jorn.

Te ruil aangeboden: Het originele spel Sim City 3000, met handleiding tegen Rollercoaster Tycoon (ook originele uitvoering). Tel.013-4634319 (Tilburg) of E-mail:kok@thuis-zorgmb.nl.

Te koop: IBM MacIntosh computer, 8 maanden oud, processor G3, 32 Mb met bijbehorende software en 4 spellen. Te koop wegens overcompleet. Vraagprijs ƒ2000,-. Tel.070-3503524 (Scheveningen).

Te koop: SimCity 3000 ƒ70,-, Competitie Manager '98/'99 ƒ25,-, Puma World Soccer '98 ƒ20,-. Alles met boekje en hoes. Tel.010-4763514 (Rotterdam), vraag naar Gregory.

Te koop: Moederbord 1/2 jaar oud, geschikt voor processoren t/m 300 Mhz (geheel compleet). De kosten zijn ƒ75,-. Tel.0594-213602 (vervoer voor eigen rekening). Vraag naar Rik (Grijpskerk Gr.).

Te koop: Screamer 2 + Interstate '76 + Lego Eiland + Redneck Rampage + F1 Manager. Prijs ƒ30,-, met handleiding en doos. Tel.0594-659081, vraag naar Ate-Klaas.

Te koop op CD-Rom: Nuclear Strike ƒ35,-, Warhammer:Dark Omen ƒ40,-, Dungeon Keeper ƒ35,-, Sim City 2000 Special Edition ƒ25,-, Beast & Bumpkins ƒ40,-, Darklight Conflict ƒ40,-, Battle Arena Toshinden ƒ25,-, Re-Loaded ƒ25,-, Cyberbikes ƒ25,-, Survival ƒ25,-. Alle spellen (behalve Survival) met handleiding, compleet en onbeschadigd. Alles bij elkaar ƒ215,-. Tel.024-6777211, bellen na 16.00 uur en vragen naar Rudy (Beuningen).

Te koop: 42 spellen voor de PC, origineel met handleiding. Van Strife tot Turok 2, van Dune tot Settlers 3, van Myst tot Riven, van Screamer tot NFS 3 enz. Totaal meer dan 60 cd's Alleen in 1 koop voor ƒ550,-. Inlichtingen vanaf 12.30 uur. Tel.06-22140040 (Almere-Haven).

Te koop: PC Compaq Pressario Pentium 166 MMX processor, 24 Mb RAM werkgeheugen, 4 Gb harde schijf, Diamond videokaart met 3 DFX + 4 Mb EDO, 4x speed cd-rom. 14ï monitor, speakerset van 2x 80 watt, floppydrive van 3,5ï 1,44 Mb, toetsenbord, 2-knops muis, windows 95, Ms word '97 en ander software + printer. Prijs ƒ3200,-. Tel.0297-567927, vraag naar Marco (Uithoorn).

sega

Te koop: Dreamcast, VMS, RGB-kabel, converter en 2 joypads. Prijs ƒ550,-. Ook de te koop: de games Virtua Fighter 3tb ƒ75,-, Sonic Adventure ƒ85,-, Sega Rally 2 ƒ85,- en House of the Dead 2 met arcade gun ƒ150,-. Alles in 1 koop ƒ900,- (of in overleg). Tel.0165-567322, vraag naar Adriaan (Roosendaal).

Te koop: MegaDrive met 2 sticks en 5 spellen: Sonic 1 en 2, Mr. Nutz, Street Fighter 2 en Sonic en Knuckles (hoes kapot) voor ƒ150,-. Alles in 1 koop. Tel.073-5116308 (Vlijmen), vraag naar Jordan (geen vervoer).

Te koop: Saturn + videokaart met 14 spellen o.a. WipeOut 2097, Daytona USA, Worldwide Soccer '97, Die Hard Trilogy, Fighters Megamix, Resident Evil 1, Exhumes, Megaman X3, Manx TT Superbike, Rayman, Sonic 3D, Tunnel B1 en Soviet Strike. Dit alles voor ƒ500,- (niet af te dingen). Tel.0181-642171 (Spijkenisse), vraag naar Rafael.

Te koop: Saturn met 2 controllers, gun, converter en action replay + 12 spellen o.a. Deep Fear, Die Hard Arcade, Sega Rally, Last Bronx. Prijs ƒ299,-. Tel.0164-683983, vraag naar Rudie (Halsteren).

Te koop: Game Gear spelcomputer (soort kleuren Game Boy) + adapter + autoadapter + opbergtas + 18 spellen en extra Mastercard (Gear Mmaster) met 8 spellen. Alles is z.g.a.n. met doosjes en handleidingen. Prijs ƒ245,-. Tel.023-5282243, vraag naar Fleur (Heemstede).

Te koop: Z.g.a.n. omgebouwde Saturn (geen snelheidsverlies van 20%, geen zwarte balken meer in beeld + je kan er USA en Jap spellen mee spelen) + 2 joypads (1 analoog), Sega gun, 25 spellen, 4 in 1 geheugenkaart en 1 scartkabel. Snelle bellers krijgen er 15 demo cd's bij. Alles met originele verpakking en boekjes. Prijs ƒ575,-. Tel.023-5282243, vraag naar Erik (Heemstede).

Te koop gevraagd: Spellen voor Mega Drive 2, liefst Sonic 1, 2 en 3, Mortal Kombat 1 en 2, Virtua Fighter 2, NBA Jam TE enz. Ik wil ƒ14,- per spel betalen. Ook accessoires gevraagd: 6-button controllers, MCD 2, 32X enz. Heb ook zeer veel codes. Tel.073-6130276 (Roel), ik woon in Den Bosch.

Te koop: MegaDrive 16 bit, Menacer Lasergun, incl. 22 spellen o.a. Comix Zone, The Adventures of Mighty Max, Sonic 3D Flickies'Island, Ecco the Dolphin, Taz-Mania, enz. Alles bij elkaar voor ƒ150,- of 1 spel voor ƒ5,-. Tel.078-6157314, vraag naar Martijn (Papendrecht).

Te koop aangeboden: MegaDrive 16 bit met 2 controllers, alle bedrading en aansluiting zit erbij. Je krijgt de spellen Jungle Strike, Urban Strike en Super Monaco GP erbij, die spelletjes zijn ook apart verkrijgbaar. Wie snel reageert krijgt er een extra MegaDrive 16 bit bij (incl. bedrading). Vraagprijs ƒ75,-, is bespreekbaar. Tel.035-6832518, bel rond 4 uur 's middags en vraag naar Jelle, ik woon in Hilversum.

Te ruil voor MegaDrive: Virtua Racing, Castlevania en Street Racer. Hiervoor vraag ik Ecco, Micro Machines of Sub Terrania. Andere gelijkwaardige spellen zijn ook welkom. Tel.0294-285184.

Te koop: Doom voor Sega Saturn voor ƒ25,-. I.z.g.st. Tel.045-5352947 (bellen na 18.00 uur) of buzzer:06-65444504, vraag naar Lars Coervers.

diversen

Te koop: UEFA Champions League 1998/99 (nog in verpakking) voor de PlayStation voor ƒ75,- of ruilen tegen een goed PC spel. Tel.0318-518315, vraag naar Gerben (Veenendaal).

Te koop: Voor N64: International Super Star Soccer ƒ60,-, Waverace ƒ70,-, Fifa '97 Voetbal ƒ75,-, Fifa Road to th World Cup '98 ƒ60,-, F1 Pole Position Race ƒ60,-. Voor de Sega: Fifa '95 ƒ35,-, Fifa '97 ƒ35,-, World Cup '94 USA ƒ35,-, Galaxy Force 2 ƒ25,-. Fax.026-3213434 of schrijf naar: N.R. Leakat, Paardebloemstraat 37 II, 6841 BS Arnhem.

Te koop/te ruil: Body Harvest, Chopper Attack. Prijs in overleg. Of te ruil tegen een ander leuk spel (heb geen voorkeur). Tel.026-3392323 (Oosterbeek), vraag naar Laurens.

Te koop: Originele spellen Tomb Raider 1, Tekken 3, Tekken 2 en Soul Blade voor ƒ40,- per spel. Tel.0487-572265 (Heerewaarden), vraag naar Rachid.

Gevraagd: Mainframes uit de PU (illustratie naast de inhoudsopgave). Ik hoef alleen de mainframe. Liefst per post. Tel.040-2047557, vraag naar Tom (Riethoven).

Gezocht: Codes voor alle spellen die je weet, maakt niet uit wat voor, als het maar codes zijn, vooral voor Half Life voor de PC. Stuur die naar: Edwin Dijkstra, Kuperij 9, 8401 VN Gorredijk of E-mail:edwindijkstra@dolfijn.nl.

Te koop voor PC: Ring (adventure) 6 cd's ƒ25,-, Tender Loving Care (adventure) 4 cd's ƒ20,-, Black Dahlia (adventure) 8 cd's ƒ35,-, Tomb Raider 1 ƒ10,-, Larry 7 ƒ15,-, Wet: The Sexy Empire ƒ20,-, Redneck Rampage ƒ15,-. Voor de PlayStation: Tekken 3, Apocalypse, Ridge Racer 4, Croc 2, Starwars Episode 1: The Phantom Menace, Driver, Soul Reaver, Carmageddon, Rollcage, Southpark, NFS 4: Road Challenge. Alle PSX spellen zijn ƒ20,- per stuk. Hardware voor PSX: Game Cracker ƒ40,-, 120 blocks memorycard ƒ15,-. Tel.06-29154855, vraag naar Max (Roermond).

Gevraagd: Wie o wie kan mij helpen Wizpig te verslaan (Boss DKR). Tel.030-6887414, Sim-IJsselstein (Utrecht), vraag naar Sim Haket.

Te ruil: N64 met 2 controllers, rumble pack, memory card en 13 spellen o.a. Shadowman, Re-volt, 1080, Mario Kart, ISS '98. Te ruil tegen een PlayStation met 2 controllers en een stuk of 7 spellen (of meer). Ik wil het liefst een omgebouwde PlayStation. Tel.0592-370323, vraag naar Robert (Assen).

DE QWIFZ

DOOR ARYTON

OOK **SUPERHELDEN** GAAN SOMS EEN WEEKJE OP **VAKANTIE**

... GELUKKIG ZIJN QWIFZ **IJVERIGE** PLAATSVERVANGERS

SHIT

AL ZES DAGEN VOORBIJ ZONDER ENIGE **AKTIE**

AHEM SIR...

...DE MISDAAD WACHT!

EINDELIJK!

SNEL

TIJD VOOR DE **CAPED CRUSADER**

KLIK

QWIFFFF

IK NEEM DE **BATPOLE** NAAR DE **BATCAVE**

DRAAI

KLIK

DZZZZZZZZ

OH JA... EN MAAK EENS WAT **SCHOON**!!!

SNEL S.V.P

ZE KOMEN **MORGEN** AL TERUG

IK BEN AL BEGONNEN SIR...

MET HET BOENEN...

VAN DE BATPOLE MET **GROENE ZEEP**

OK

OP NAAR DE BATCAAAAA

SLIP

!

?

SLIP

DAT VERMINDERT DE **WEERSTAND**

SIR?

KREUN!

'TOPPERS VAN DEZE EEUW'





VERKRIJGBAAR BIJ O.A.:

free record shop
SIMPLY THE BEST

MAAR NATUURLIJK OOK BIJ ALLE ANDERE CD-ROM VERKOOPPUNTEN





TopWare INTERACTIVE

www.denda.com

denda multimedia bv

Steeds een stap verder!